GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS стр. 34

№04 | 277 | 2009
ВТОРОЙ ФЕВРАЛЬСКИЙ

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



ПРОЩАЙ, PS2 стр. 58

ЛЮБИМАЯ ИГРОВАЯ ПРИСТАВКА

МОРСКОЙ ОХОТНИК стр. 78

ЛУЧШИЙ ВОЕННО-МОРСКОЙ СИМУЛЯТОР

BATMAN: ARKHAM ASYLUM стр. 14

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР ОТ EIDOS

INFAMOUS стр. 24

GTA О СУПЕРГЕРОЯХ

СТУДИЯ BIOWARE
ВИДЕОИНТЕРВЬЮ С ГРЕГОМ ЗЕЩУКОМ
СМОТРИТЕ НА DVD

КОМПЛЕКТАЦИЯ: **2** ПОСТЕРА | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **160** СТРАНИЦ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Command & Conquer: Red Alert 3
Tomb Raider: Underworld
Super Smash Bros. Brawl
Guitar Hero: World Tour
Grand Theft Auto IV
LittleBigPlanet
Prince of Persia
Devil May Cry 4
Soul Calibur IV
Gears of War 2
Mirror's Edge
Fallout 3
Fable II

2009

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru
Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография:	OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

Слово редактора

Февраль 2009 #04(277)





НА ОБЛОЖКЕ
Волшебный мир PlayStation 2

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Дмитрий Нечитайло

НА ФОТО
Даже две приставки GameCube не заменят одну PlayStation 2.

Обложка этого номера появилась на свет благодаря множеству причин. В письме в редакцию девушка, недавно познакомившаяся с видеоиграми, посетовала: «Мало пишете о PlayStation 2, а мне эта приставка интереснее всего». В ЖЖ-сообществе среди идеально подходящих для обложки персонажей интернет-пользователи назвали Принца Всея Космоса из Katamary Damacy. Мы посмотрели, посчитали – и правда, так и просится. А свежая игра с этим героем вышла так себе; все любят именно первую часть с PlayStation 2. Совсем недавно издательство Atlus выпустило в США Persona 4 для «устаревшей» PlayStation 2, по всеобщему мнению, едва не ставшую лучшей в 2008 году. И это при набравших обороты PlayStation 3 и Xbox 360! А возьмите прошлый номер: пишем о Killzone 2, Star Ocean: The Last Hope, Kingdom Hearts: Birth by Sleep – вспоминаем о предыдущих частях на PlayStation 2. Приставка никак не отстанет от нас – совсем как черный гробик из детских страшилок. Только в хорошем смысле.

Не стоит только думать, что рассказ о PlayStation 2 – лишь дань ностальгии по славному прошлому. Ее история дает кучу поводов для размышления и тем, кто никак не может выбрать между Xbox 360 и PlayStation 3, и тем, кому просто интересно погадать, каким же окажется будущее электронных развлечений. Любопытно проследить судьбу ключевых игровых сериалов и студий – что сталось с персонажами, чем нынче занимаются разработчики? Вполне возможно, что диск с новым творением ваших кумиров уже лежит на полках магазинов, только вы об этом пока не знаете.

Самое интересное ждет тех, кто пропустил или не застал эпоху PlayStation 2. В нашей статье нет полного списка лучших игр для приставки с кратким описанием – это заняло бы два-три номера журнала целиком. Но и упомянутых названий хватит вам на год вперед. Мы искренне завидуем тем, кто еще не знаком с Zone of the Enders: 2nd Runner, Breath of Fire: Dragon Quarter, Shadow of the Colossus, Metal Gear Solid 2, Final Fantasy X. Уверен, что даже самые опытные геймеры не изучили всю библиотеку PlayStation 2! Если же учесть, что само устройство и игры к нему сейчас стоят дешево, а HD-телевизор не требуется, то и затраты на знакомство с хитами прошлых лет окажутся незначительными. Отличный способ сэкономить в разгар экономического кризиса.

Константин Говорун, главный редактор


MMORPG
NOVA
ONLINE

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры



DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Tom Clancy's H.A.W.X., Fragile, Halo Wars...
Подробное содержание – на стр. 6



DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочий полезный в хозяйстве хлам.

Также на диске:
Puzzle Quest: Galactrix, ArmA: Armed Assault...
Подробное содержание – на стр. 154







110
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 110.







146
Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Обратная связь, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 146.



Комплектация

Постеры: Shadow of the Colossus и «Морской Охотник»





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 76

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Halo Wars (Xbox 360)
Признавайтесь, кому всегда было мало одного спартанца, Мастера Чифа? Наконец-то осуществилась ваша мечта... и ночной кошмар ковенантов.



Lord of the Rings: Conquest (PC, PS3, Xbox 360)
В синглплеере – средиземная копия Dynasty Warriors. В мультиплеере – фэнтезийный аналог Star Wars: Battlefront. Есть ли толк в таком бесстыдном копировании?

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Tom Clancy's H.A.W.X. (PC, PS3, Xbox 360)
Вот куда-куда, а в небо Том Клэнси свои загребущие руки еще не протягивал. Ubisoft вовсю спешит исправить это упущение. Релиз состоится совсем скоро, этой весной, а пока смотрите наше превью.



Fragile (Wii)
В Японии эта стильная action-RPG вышла в январе, а об англоязычном релизе пока совсем ничего не слышно. Поэтому давайте смотреть на геймплей из японской версии и следить за новостями.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Проводы PlayStation 2
Мы провожаем на пенсию консоль, которая внесла огромный вклад в историю игровой индустрии. В этом материале мы вспомним о наших самых любимых играх для PlayStation 2.



Интервью с Грегом Зещуком
Мы воспользовались случаем и взяли интервью у Грега Зещука, директора легендарной студии BioWare. Естественно, главной темой нашего разговора стала игра «Dragon Age: Начало».

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Константин Говорун

Тем временем Koei собирается портировать свою прекрасную MMORPG Uncharted Waters Online с PC на PS3. Это MMO-сиквел моей любимой игры последнего десятилетия прошлого века. Дэвид Яффе (Twisted Metal, God of War) хоть и покинул Sony и не делает God of War 3, сейчас зато занят PS3-продолжением Twisted Metal, культового автомобильного боевика девяностых. Еще в разработке находится настоящий сиквел WipeOut для PS3 (не WipeOut HD), а также прямые продолжения Jak & Daxter и Sly Cooper. Шутер от третьего лица Quantum Theory от Tecmo станет ответом PlayStation 3 на Gears of War, а Tecmo (Ninja Gaiden, Dead or Alive, Fatal Frame) игры делать умеет. Опять же, есть секретный проект Фумито Уэды (Ico, Shadow of the Colossus) и еще Heavy Rain от создателей Fahrenheit. А убежденные поклонники PlayStation 3 все какие-то неправильные игры в заслугу PS3 ставят – то Afrika ждут, то PlayStation Home, то LittleBigPlanet, то WipeOut HD или Siren. Даже God of War 3 пока (если честно) совсем не впечатляет – просто God of War 2 HD. В разработке есть гораздо более интересные вещи.

Самые ожидаемые игры редакции



Bayonetta	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Diablo III	**(PC)**	не объявлено
Empire: Total War	**(PC)**	4 марта 2009 года
Final Fantasy XIII	**(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus	**(PS3)**	не объявлено
Mafia 2	**(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Resident Evil 5	**(PS3, Xbox 360)**	13 марта 2009 года
StarCraft II: Wings of Freedom	**(PC)**	не объявлено
Tekken 6	**(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009 (США)
Uncharted 2: Among Thieves	**(PS3)**	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Хит?!

В разработке

Репортаж

В разработке – мини

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

СОДЕРЖАНИЕ

НА ГОРИЗОНТЕ



Batman: Arkham Asylum

Упрятав безумного Джокера в психушку, Бэтмен не избавил Готэм от проблем, а лишь стал участником жестокой игры окончательно свихнувшегося маньяка.

Читайте на странице 14



Tom Clancy's H.A.W.X.

Вселенная Тома Клэнси ширится, развивается и вот уже сливается в едином порыве. В этой игре мы управляем самолетом, помогая знаменитому отряду «Призраков» из игры Ghost Recon.

Смотрите на DVD



Jump Festa 2008

«Токио, декабрь, субботнее утро. Поезда уходят в сторону Тибы. Вот только вагоны заполняет необычная для этого времени суток публика….»

Читайте на странице 40

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр, находящихся в разработке.



Arc Rise Fantasia – классическая консольная RPG для Wii. Пошаговая система боя, три персонажа в партии, сильный сюжет. Все для фаната жанра.



Консольная версия файтинга Tekken 6 выходит на Xbox 360 и PS3. Создается на базе аркадной Tekken 6: Bloodline Rebellion, будет снабжена online-режимом.

Новости

Самые важные события игрового мира



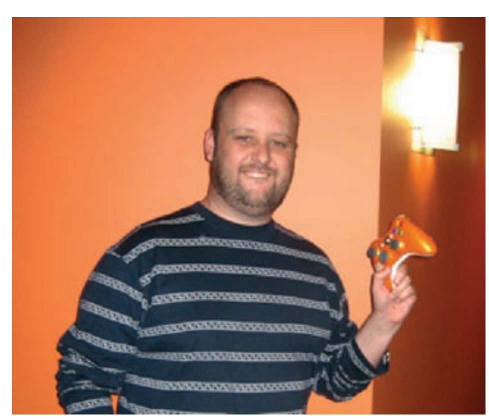
КОММЕНТАРИЙ

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Dreamcast провалилась во многом потому, что весь ее могучий потенциал был использован в первые же год-два жизни консоли, и дальше (после Shenmue) совершенствовать графику было невозможно. И все об этом знали. А PlayStation 2 удивляла от года к году, под конец жизненного цикла выкатив God of War. Другое дело, что это очень сомнительное и циничное PR-заявление. «Мы делаем плохие игры, чтобы потом вам было с чем сравнивать». Make me unhear it.





Каз Хираи считает PS3 официальным лидером игровой индустрии

Президент Sony Computer Entertainment не устает доказывать, что оптимизма ему не занимать. На днях он заявил: «Сложно говорить о Nintendo, потому что мы не воспринимаем их консоль как конкурента. Они в другом мире, а мы работаем в своем». От сильнейшего соперника Каз Хираи отмахнулся, но что же насчет сложности архитектуры PS3, на которую жалуются разработчики? «Наша консоль не “легка для программирования”, как того хотят разработчики, потому что “легка для программирования” означает, что кто угодно сможет воспользоваться всеми возможностями системы. И тогда встает вопрос – что делать остальные девять с половиной лет?». То есть Хираи утверждает, что сложность разработки игр на PS3 намеренно завышена, чтобы растянуть жизненный цикл консоли. И настаивает ведь, что Xbox 360 столько не продержится, ссылаясь на недолгую жизнь первой Xbox. «Не могу определить Xbox одним словом. Нужно такое слово, которое значило бы что-то, неспособное к долгой жизни», – иронизирует Хираи. Уверен ведь, что будет смеяться последним.

На деле же успехи игрового подразделения Sony в конце 2008 года оказались более чем скромны. Если сравнивать с тем же периодом 2007-го (на три месяца с октября по декабрь приходится пик продаж), то продажи PS3 и PSP снизились, а повысившийся спрос на игры для PS3 не смог компенсировать неудачи «софта» для других консолей. В случае с PS2 продажи и игр, и приставок упали более чем на 50%. Sony, потерявшая лишь за эти три месяца 18 млрд иен (порядка $200 млн), планирует увольнение 16 тыс. сотрудников – интересно, какая доля придется на игровое подразделение? Но Каз не унывает! Он всерьез рассчитывает, что PS3 будут покупать исключительно ради… Home.

Microsoft дала ответный залп. Аарон Гринберг заявил: «Победу в этом поколении определит не только мощь железа, но и первенство в инновациях в софте и онлайне. А оно у нас в ДНК, и, честно говоря, именно поэтому война консолей теперь ведется на знакомой нам территории». Вот ведь неугомонные.

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	Wii	PSP	DS
20.22 млн	28.22 млн	46.17 млн	44.47 млн	97.98 млн



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



По всему ясно, что Electronic Arts хочет превратить Spore в цикл в духе The Sims. Что любопытно, продолжения Spore могут оказаться менее инновационными, чем оригинал, но зато больше похожими на игры.

Spore во все поля

EA наконец обнародовала информацию о свежих выпусках Spore. Во-первых, на Wii появится Spore Hero. Она окажется не просто копией оригинальной Spore, заточенной под контроллеры консоли, а совершенно новой игрой, в которой акцент сместится в сторону жанра adventure. Кроме того, для DS готовится Spore Hero Arena. В ней нам, как и в первой части Spore, предстоит собрать «из кусочков» живое существо, а затем выставить его сражаться с другими тварями со всей галактики. Оба выпуска поступят в продажу осенью 2009 года.

Также на PC появится игра «для самых маленьких» – Spore Creature Keeper. По сути, это будет типичный симулятор, в котором нужно взрастить и воспитать внеземную зверюшку. Питомца разрешат выставить на всеобщее обозрение в Интернете.

Однако еще раньше, чем Spore Creature Keeper, на PC выйдет дополнение к оригинальной Spore, озаглавленное Galactic Adventures. Уже название намекает, что нас ждут приключения: поиски сокровищ, путешествия, загадки и беседы с персонажами. Всего Maxis готовит два десятка таких «квестов», но главный подарок Galactic Adventures – это, конечно, редактор приключений. Во-первых, нам разрешат создавать собственные планеты. Список параметров обширен: здесь и климат, и рельеф, цвет воды, уровень моря, длина дня и т.д. Затем планету предложат населить разумными существами, да еще и установить отношения между разными биологическими видами. Далее – сочинить сценарий и прописать задания: поговорить с персонажем, найти предмет и так далее. Связать одной историей разрешат до пяти миров. Похвастаться своим приключением и поглядеть на чужие удастся через Sporepedia. Galactic Adventures доберется до магазинов уже 20 марта.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Юмор в том, что по мотивам мультфильмов Disney выходят убогие игры. Не чета тому, что было в начале девяностых. Зато Disney же издает такие хиты, как гонки Pure.

Антикризисные меры Disney

Медиарынок страдает от мирового финансового кризиса ничуть не меньше, чем черная металлургия или сельское хозяйство. Именно поэтому Disney Interactive была вынуждена уволить 70 (другие источники, впрочем, утверждают, что 30) сотрудников студии Propaganda Games, которая работала над продолжением прошлогоднего шутера Turok. К счастью, у Propaganda Games остался еще один проект, пока неанонсированный, и часть команды все же сохранят.

Вместе с тем, Disney не сдается и, если верить слухам, уже ищет геймдизайнеров, которые смогли бы взяться за игру по сиквелу фильма Tron. Первая часть киноленты вышла на экраны в 1982 году, а вторая запланирована на 2011. Судя по всему, одновременно с ней и должна появиться новинка.

Баш на баш

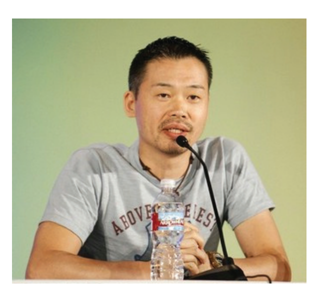
Как известно, редкий эксклюзив в наше время до конца хранит верность избранной платформе. Например, Battlefield Heroes, своеобразный ответ EA на Team Fortress 2, изначально была чисто компьютерной игрой, однако уже сейчас, когда новинка проходит бета-тестирование, появились слухи, будто Heroes пожалует на PS3. А Lionhead Studios говорит о PC-версии Fable 2 как о «неизбежной». Впрочем, ни то, ни другое заявление официально не подтверждены издателями.

Консольные пристрастия Mass Effect

В EA уверяют: «Слухи, касающиеся разработки Mass Effect для PS3, ошибочны». Скорее всего, так оно и есть – BioWare охотно переносит свои игры на PC, но платформу Sony обходит стороной. А если Mass Effect так и не появится на PS3, то значит, и ее продолжения (их запланировано два) постигнет та же участь.

Lost Planet 2 и Dead Rising 2 не за горами?

В интервью журналу Famitsu Кейдзи Инафуне, глава отдела разработки в Capcom, обмолвился, что геймерам следует ждать новых выпусков Dead Rising и Lost Planet. По его словам, они появятся сразу на нескольких платформах. Вдобавок, версию для Xbox 360 снабдят неким дополнительным контентом. Интересно, что слухи о сиквеле Dead Rising уже ходили и раньше, но вот о продолжении Lost Planet никто не упоминал, хотя на E3 2008 Capcom вовсю рекламировала одноименный фильм (к слову, сценарий к нему написал Дэвид Хейтер, актер, озвучивший Солида Снейка). В штаб-квартире Capcom свежую информацию пока не опровергают, но и не подтверждают.



Цифры и факты

560 человек
уволит издательство Sega Sammy.

5.2 млн копий.
Таков тираж Need for Speed Undercover.

1.25 млн матчей
каждый день проводится в онлайн-службе FIFA 09

Шутер Dead Space
будет портирован на приставку Nintendo Wii

В Лейпциг больше ни ногой!

Последние несколько месяцев ознаменовались противостоянием двух игровых выставок – лейпцигской Games Convention и кёльнской GamesCon. Закончилось оно не в пользу первой – организаторы отменили Games Convention 09. Заменой ей станет Games Convention Online, намеченное на 31 июля – 2 августа мероприятие, которое пройдет одновременно в онлайне и оффлайне (в том же Лейпциге). Посвящено оно будет онлайновым играм, и конкуренции GamesCon, как следствие, не составит.

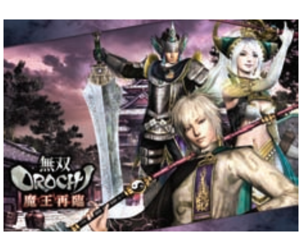


МТС против Gameloft и Capcom

МТС стала единственным российским мобильным оператором, вошедшим в число номинантов ежегодной международной премии «Global Mobile Awards», всемирной Ассоциации GSM. МТС представила в категории «Лучшая мобильная игра» многопользовательскую игру «МТС-Сити», насчитывающую уже 60 тысяч пользователей. Наряду с МТС в число номинантов в категории «Лучшая мобильная игра» вошли Gameloft, Digital Chocolate и Capcom.

Tecmo + Koei = любовь

После скандала с Томонобу Итагаки и последующей отставки президента у Tecmo наступили тяжелые времена. В прошлом сентябре Tecmo отказалась от предложения Square Enix выкупить всю компанию, выбрав слияние с Koei, которое недавно было утверждено большинством акционеров. Объединение компаний под знаменем единого холдинга официально произойдет 1 апреля.





КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Мне странно, что никто так и не догадался, что Brain Training – игра, а не настоящий мозготренажер. Например, я попробовал там немного что-то поделать, и узнал, что возраст моего мозга – 67 лет. И что, я должен был написать об этом разоблачительное письмо в газету «Известия»?

Мозготренажер неэффективен?

Эден Люри (Alain Lieury), профессор когнитивной психологии Реннского университета, утверждает, что пользы от популярного «тренажера извилин» доктора Кавасимы, по сути, и нет. В качестве доказательства профессор приводит данные эксперимента, поставленного на 67 десятилетних учениках. Две тест-группы прошли семинедельный курс мини-игр на улучшение памяти, третья решала головоломки на бумаге, четвертая же ничего не меняла в своем образовательном курсе. По итогам эксперимента получилось, что третья группа стала запоминать на 33% лучше, а дети, прошедшие курс Brain Training, – на 17% хуже. И тем, и другим удалось поднять успеваемость в математике на 19%, но вот незадача – ребята, которые не тренировались вообще никак, улучшили свои результаты на 18%. В случае с тестами на логику конфуз еще больше – лентяи повысили результат на 20%, а все тренирующиеся – лишь на 10%. И, естественно, профессор Люри на основе этого делает вывод, что Brain Training бесполезен, а Рюта Кавасима – шарлатан. Да вот только Кавасима-то для взрослых делал свой тренажер, а не для десятилеток. «Это – возраст, когда шансы на рост наиболее высоки. Если не работает на детях, не сработает и на взрослых», – защищается профессор. Стоит отметить, что независимой стороной его назвать никак нельзя, ведь он – автор книги Stimulate Your Neurons, а, значит, уверен, что разбирается в этом вопросе лучше других.



КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Steam хорош не только для торопыжек, жаждущих купить самое свежее, но и для любителей некоторых старых и редких игр, которые не найдешь на полках обычных магазинов.

Valve борется с пиратством по-своему

Джейсон Холтман, директор по бизнес-развитию Valve, считает, что многие пользователи пиратской продукции на PC – «недообслуженные потребители». В пример Джейсон приводит российский рынок: «Русские читают журналы, смотрят телевизор и говорят: “черт, я так сильно хочу поиграть в эту игру” – но издатели отвечают: “вы сможете поиграть в нее через шесть месяцев… может быть”». И уровень пиратства, отмечает он, «значительно снизился» после того, как новинки Valve стали запускаться в России одновременно с остальным миром. Steam, система цифровой дистрибуции Valve, насчитывает более 15 млн подписчиков. Недавно к поддерживающим Steam издателям, среди которых такие гиганты, как EA, Ubisoft, Activision, Rockstar и Sega, присоединилась и Sony Online Entertainment.





КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Такое ощущение, что в Electronic Arts только сейчас догадались, насколько популярны среди геймеров маленькие кавайные японские школьницы. Надеемся, что и до Blizzard эта информация тоже дойдет.

История Red Alert 3 еще не завершена!

Уже в марте 2009 года в продажу поступит дополнение к стратегии Red Alert 3, которое будет зваться Uprising. К сожалению, порадует оно только владельцев PC. События Uprising начинаются сразу после финала оригинальной игры и, соответственно, расскажут о дальнейшей борьбе Альянса против Советского Союза и Империи Восходящего Солнца, которые, как вы знаете, проиграли войну, но продолжают бороться. Кроме того, авторы сценария прольют свет на тайну военной операции Futuretech, упомянутой в Red Alert 3. Итак, нас ждут три «миникампании» (по одной на каждую сторону конфликта), а также история с японской школьницей Юрико (Yuriko) в главной роли. Девочка сбегает из больницы Сиро (Shiro Sanitarium). Понятное дело, что ни строить здания, ни вызывать подкрепление в этих миссиях не удастся: действовать придется тихо и аккуратно, почти как в stealth-играх вроде Commando. Положиться Юрико может лишь на свои сверхъестественные силы: телекинез, гипноз и прочие уловки из передачи «Битва экстрасенсов». Разработчики заметно улучшили физику, так что враги теперь будут падать навзничь куда реалистичней, чем раньше.

Кроме свежих кампаний игроков ждет такое нововведение, как Commander's Challenge (аналогично General's Challenge из Command & Conquer: Generals Zero Hour). Это полсотни отдельных карт, на которых следует победить AI-противников за отведенное разработчиками время. Тех, кто уложится в заданное время на всех уровнях, ждет некий сюрприз.



КОММЕНТАРИЙ
КОНСТАНТИН ГОВОРУН



Чем больше роль компьютеров в нашей жизни, тем менее популярны киберпанковские сюжеты. Deus Ex 3 придется нелегко.

Вести о Deus Ex 3

Eidos раскрыла сюжетные подробности Deus Ex 3. Главный герой – Адам Дженсен (Adam Jensen), начальник службы безопасности кибернетического консорциума. После того как защиту компании взламывают, используя информацию, которую явно выдал кто-то свой, Адам начинает расследование. В его мире косо смотрят на людей, использующих имплантаты, но Дженсен не брезгует чипами: они дают ему и рентгеновское зрение, и сверхсилу. Кстати, как и первая часть Deus Ex, третья представляет собой смесь шутера от первого лица и RPG, причем ролевым элементам уделяется меньше внимания, чем стрельбе. Поэтому не стоит удивляться, если фанаты сериала начнут брюзжать так же, как это делали поклонники Fallout после выхода третьей части. Проверить, так ли все и будет, нам удастся уже в этом году.

Никакого Blu-ray для Xbox 360

Робби Бах заявил, что Microsoft не намерена выпускать привод Blu-ray для Xbox 360, и назвал сразу три причины. Первая – отсутствие спроса. «Когда мы интересуемся у людей, чего не хватает Xbox, Blu-ray оказывается в самом конце списка. Во-вторых, с технической точки зрения он не поможет нам с тем, для чего предназначена Xbox, – с играми. Мы не можем позволить издателям публиковать новинки на Blu-ray. Потому что тогда они не запустятся на 28 млн уже проданных консолей». А третья причина, конечно же, в дороговизне. «Представьте себе, – говорит Бах, – я добавляю что-то к продукту, что повышает цену. Потребители подобное поведение не просят и, кстати, разработчики не могут этого использовать». Не дело же, правда? Интересно только, почему Робби ни слова не сказал про потерпевший крах привод HD-DVD для X360, который та же Microsoft активно распространяла.



Портативная Persona

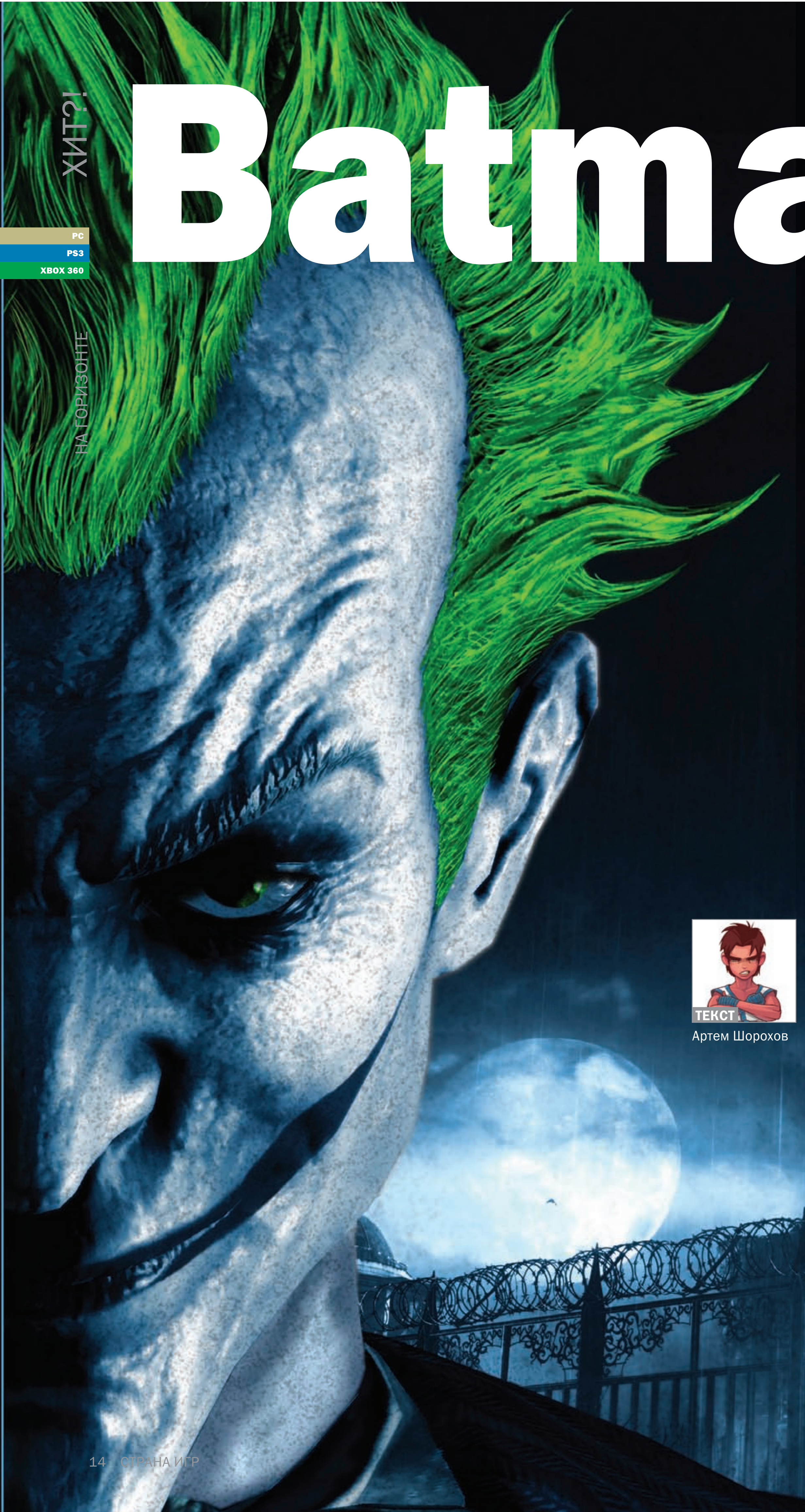
Компания Atlus объявила, что уже 29 апреля выпустит в Японии на PSP римейк самой первой игры из ролевого цикла Persona – Persona: Be Your True Mind для PS one. Простым переносом хита с одной платформы на другую дело не ограничится: разработчики обещают добавить новые видеоролики и порадовать геймеров дополнительным контентом. Затронут ли изменения весь графический облик Persona – пока неизвестно. О западном релизе известий также нет.

EA взялась за Борна

Компания Ludlum Entertainment передала EA права на создание видеоигр по мотивам произведений Роберта Ладлэма. Как смена издателя и разработчика скажется на увлекательности приключений Джейсона Борна, мы узнаем в ближайшем будущем: над пока не названным выпуском «борнианы» уже корпит студия Starbreeze.

PC
PS3
XBOX 360

Batman:

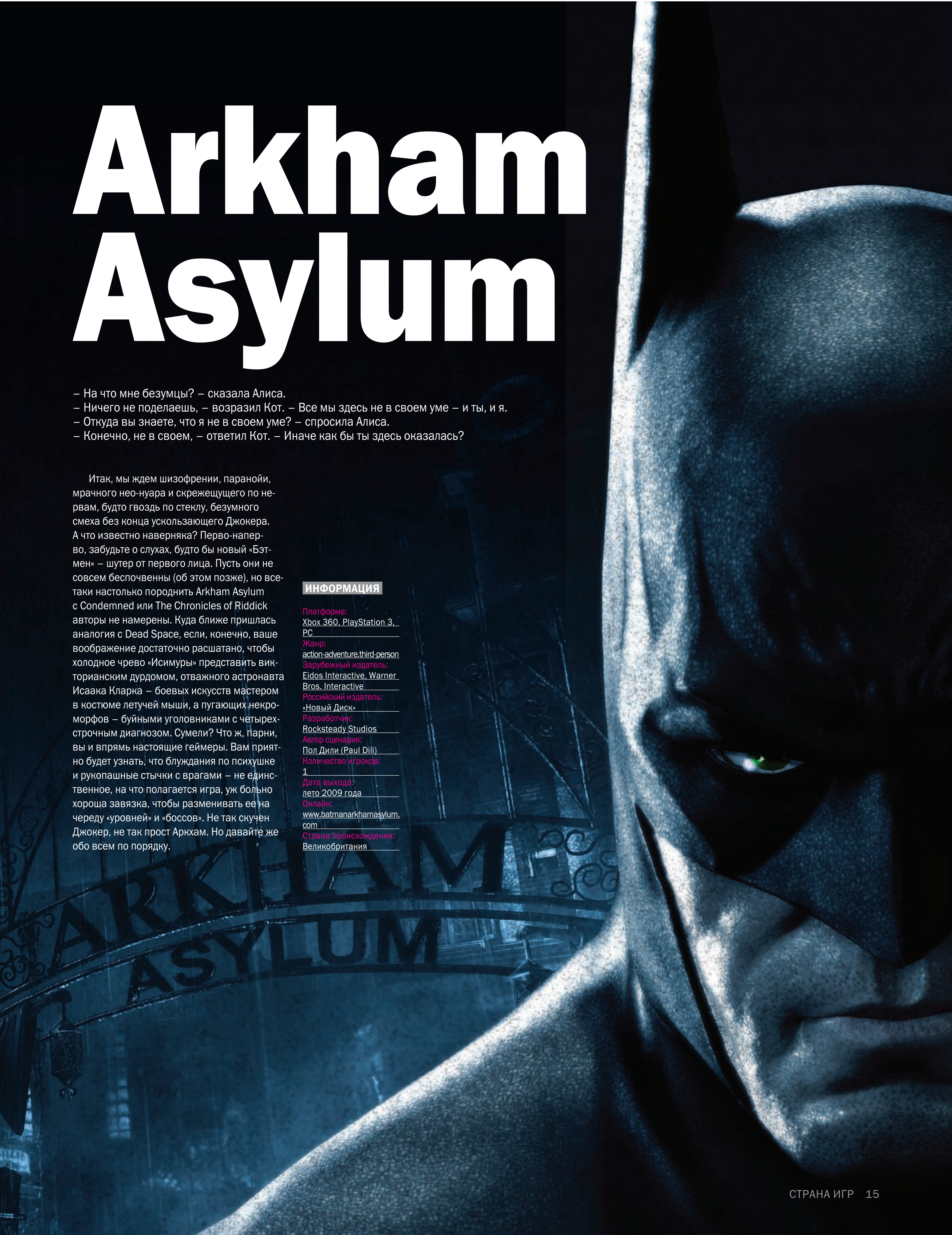


Перечитайте эпиграф – 144 года назад эти строки написал Чарльз Лютвидж Доджсон, известный под псевдонимом Льюис Кэрролл. В 1989-м ими же встретила своих читателей графическая новелла Гранта Моррисона и Дэйва МакКина, завлекая в полные безумия стены таинственного дома скорби Готэма. А год нынешний обещает швырнуть на видавший виды кафель всякого неосторожного игрока. «Конечно, ты не в своем уме, – встретит вас улыбающийся Джокер. – Иначе как бы ты здесь оказался?»

Перед нами – редкий пример игры, основанной в первую очередь на комиксах, а не их позднейших медийных адаптациях, будь то мультфильмы, кино или телесериалы. За одно это многие фэны готовы уже сегодня носить Eidos на руках. Но кое-что настораживает: ни один конкретный цикл нельзя назвать фундаментом Arkham Asylum, даже безусловно напрашивающийся том A Serious House on Serious Earth разработчики оставили за бортом, ни разу его не упомянув. Принимая во внимание участие в проекте самой DC Comics, это более чем странно.

Грядущая Batman: Arkham Asylum не только напоминает дилогию Condemned, но и вызывает в памяти киношный триллер «Пила». Джокер – опасный маньяк, он на своей территории, и он затеял со старинным соперником жестокую параноидальную игру, в которой вам предстоит занять место пластмассовой фишки на испещренной ловушками доске. Насколько злодей увлечен психологией героя и как глубоко он сумеет влезть в вашу собственную голову – вопрос, который останется открытым до того самого дня, когда игра наконец поступит в продажу. До тех же пор на виду всего лишь верхушка сюжетного айсберга, и нам остается только скрестить пальцы, загадав, чтобы ледяная глыба, сокрытая в темной воде, действительно оказалась впечатляющего размера.

ТЕКСТ
Артем Шорохов



Arkham Asylum

– На что мне безумцы? – сказала Алиса.
– Ничего не поделаешь, – возразил Кот. – Все мы здесь не в своем уме – и ты, и я.
– Откуда вы знаете, что я не в своем уме? – спросила Алиса.
– Конечно, не в своем, – ответил Кот. – Иначе как бы ты здесь оказалась?

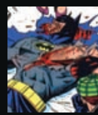
Итак, мы ждем шизофрении, паранойи, мрачного нео-нуара и скрежещущего по нервам, будто гвоздь по стеклу, безумного смеха без конца ускользающего Джокера. А что известно наверняка? Перво-наперво, забудьте о слухах, будто бы новый «Бэтмен» – шутер от первого лица. Пусть они не совсем беспочвенны (об этом позже), но все-таки настолько породнить Arkham Asylum с Condemned или The Chronicles of Riddick авторы не намерены. Куда ближе пришлась аналогия с Dead Space, если, конечно, ваше воображение достаточно расшатано, чтобы холодное чрево «Исимуры» представить викторианским дурдомом, отважного астронавта Исаака Кларка – боевых искусств мастером в костюме летучей мыши, а пугающих некроморфов – буйными уголовниками с четырехстрочным диагнозом. Сумели? Что ж, парни, вы и впрямь настоящие геймеры. Вам приятно будет узнать, что блуждания по психушке и рукопашные стычки с врагами – не единственное, на что полагается игра, уж больно хороша завязка, чтобы разменивать ее на череду «уровней» и «боссов». Не так скучен Джокер, не так прост Аркхам. Но давайте же обо всем по порядку.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PC
Жанр:
action-adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Eidos Interactive, Warner Bros. Interactive
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Rocksteady Studios
Автор сценария:
Пол Дили (Paul Dili)
Количество игроков:
1
Дата выхода:
лето 2009 года
Онлайн:
www.batmanarkhamasylum.com
Страна происхождения:
Великобритания

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО

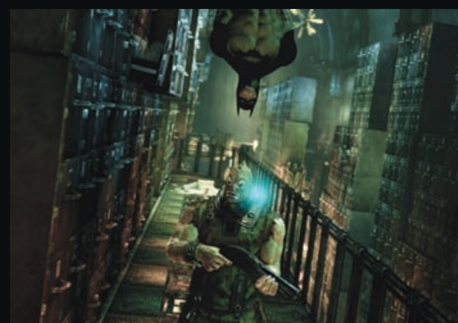


ПАДЕНИЕ ТЕМНОГО РЫЦАРЯ Помимо прочих злодеев Dark Asylum, вероятно (разработчики на это намекали), познакомит игроков еще и с Бэйном, одним из самых опасных врагов Бэтмена, известным как «человек, одолевший рыцаря Готэма». О том, как был низвергнут Брюс Уэйн (громила Бэйн сломал ему спину), рассказывает комикс-цикл Knightfall (1993-1994) и отчасти первые выпуски Catwoman (цикл Life Lines). На смену Бэтмену пришел «дублер» – беспощадный Жан-Поль Уэлли (также известный как Азраил), мгновенно сжавший улицы города в железном кулаке.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

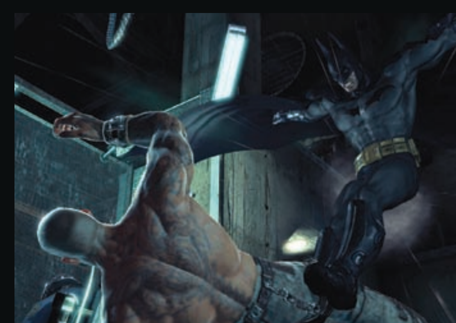
В шкуре летучей мыши

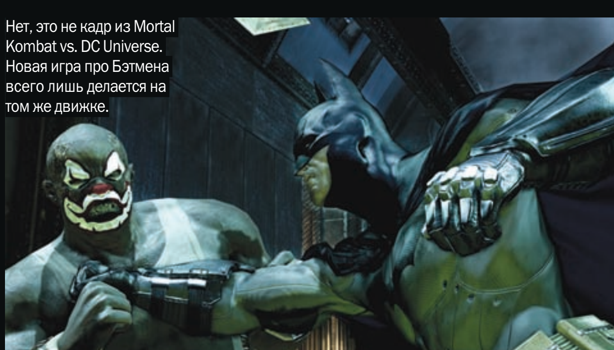
Метод истинного хозяина ночи: возникнуть из ниоткуда, застигнуть врасплох, наказать. Подобные расправы разработчики называют «хищничеством». Заранее жаль, если в самой игре будничных драк будет больше, чем таких вот занимательных сцен.

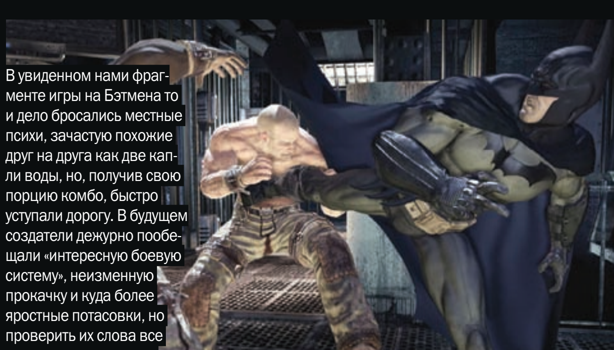

Например, вы заметили психа, издевающегося над пленным. Если попросту соскочить вниз – вероятно, он успеет поднять тревогу или прикончить жертву, а значит, нужен иной путь. При помощи визора получаем нужную подсказку и запускаем «хищнический» мини-сценарий.
Впрочем, иного врага выгоднее как следует напугать, чтобы на его вопли сбежались все окрестные патрульные, побросав свои посты.







Нет, это не кадр из Mortal Kombat vs. DC Universe. Новая игра про Бэтмена всего лишь делается на том же движке.



В увиденном нами фрагменте игры на Бэтмена то и дело бросались местные психи, зачастую похожие друг на друга как две капли воды, но, получив свою порцию комбо, быстро уступали дорогу. В будущем создатели дежурно пообещали «интересную боевую систему», неизменную прокачку и куда более яростные потасовки, но проверить их слова все еще нет возможности.

Начинается игра с прибытия Бэтмена на остров (несмотря на расхождения с каноном, разработчики настаивают, что Аркхам построен на острове – это развяжет им руки и позволит время от времени выпускать героя на свежий воздух), чтобы передать плененного психопата ко всему привыкшим, а потому вооруженным до зубов санитарам. Но не пройдет и пяти минут, как Джокер вырвется из-под стражи и затеет свою – давно и тщательно спланированную – игру. В каменном мешке психбольницы для Бэтмена уже приготовлены нелегкие испытания, призванные сломить не только его тело, но и его дух, и даже его разум. Отважно ринувшись в погоню, герой быстро понимает, сколь трудная ему уготована ночь. Возможно, она окажется последней. Пусть ордой раскрашенных психопатов и вооруженных уголовников Блэкгейта Бэтмена давно не испугать, впереди его ждет нечто более страшное – западни Джокера и новая встреча со старыми недобрыми знакомыми, исступленно жаждущими мести. А весь Аркхам стараниями Джокера обращен в настоящее минное поле, где роль осколочных фугасов отведена невинным людям – захваченным в плен полицейским, сотрудникам больницы… И чтобы перейти это поле с честью, одних кулаков маловато – пожалуй, Eidos и Rocksteady Studios готовят первую на свете игру, в которой Бэтмену придется много думать. Думать, как избежать ловушек. Думать, как спасти людей. Думать, как добраться до выхода. Для таких эпизодов (разработчики предпочитают называть их «расследованиями») у Темного рыцаря припасен особый гаджет – бэтвизор, помогающий игроку во всех подробностях рассмотреть «место преступления», изучить предметы и механизмы, свериться с базой данных, получить необходимые подсказки и принять верное решение. Все это – с видом от первого лица. Пока – никаких особенных подробностей: нам показали лишь начало игры с загадкой уровня «переруби бэтарангом канат» и последовавшей миссией по освобождению и выносу людей из опасной зоны. Зато, как водится, пообещали небо в алмазах в самом ближайшем будущем. И в это будущее очень хочется верить, верить, несмотря ни на что. Потому что на руках у создателей Arkham Asylum все до единой карты – собаку съевший на сюжетах о Бэтмене титулованный сценарист, полный карт-бланш со стороны DC Comics, внушительная поддержка поклонников, интересная игровая концепция, зарекомендовавший себя движок… И Джокер, конечно, какая же колода без Джокера?

Грязно-коричневая тьма, клубящаяся под сводами госпиталя, угнетает впечатлительных при одном лишь взгляде на скриншоты. Ничего. Пусть не обманет безысходность, ца-

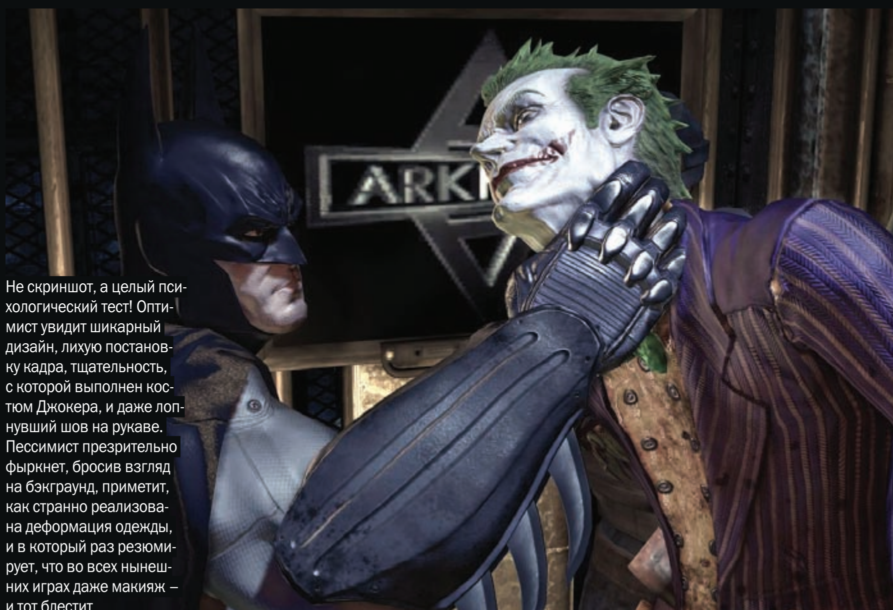
НАСКОЛЬКО ЗЛОДЕЙ УВЛЕЧЕН ПСИХОЛОГИЕЙ ГЕРОЯ И КАК ГЛУБОКО ОН СУМЕЕТ ВЛЕЗТЬ В ВАШУ СОБСТВЕННУЮ ГОЛОВУ?

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Первая поистине мрачная и не в шутку «взрослая» игра о Бэтмене, где рукопашные стычки от третьего лица перемежаются головоломками-расследованиями с видом «из глаз». Вдобавок – на хорошем движке, с приличной графикой, сценарием от лауреата «Эмми» Пола Дили и дизайном персонажей от знаменитого Джима Ли.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся, что Rocksteady Studios не достанет опыта (а Eidos – денег) удержать проект на должном уровне, ведь Urban Chaos: Riot Response была хоть и занятной, но по всем статьям весьма средней игрой. Боимся засилья бездумного экшна, боимся, что боевая система подкачает… В общем, всего того, что в силах погубить интересную задумку.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Наша ставка – на мудреные безумства психопата Джокера, которому, как водится, родные стены помогают. На неуверенность и паранойю главного героя. На семьдесят лет истории комиксов о Бэтмене. И, конечно же, на викторианские красоты пополам с клокочущим безумием знаменитого дурдома Аркхама.



Не скриншот, а целый психологический тест! Оптимист увидит шикарный дизайн, лихую постановку кадра, тщательность, с которой выполнен костюм Джокера, и даже лопнувший шов на рукаве. Пессимист презрительно фыркнет, бросив взгляд на бэкграунд, приметит, как странно реализована деформация одежды, и в который раз резюмирует, что во всех нынешних играх даже макияж – и тот блестит.

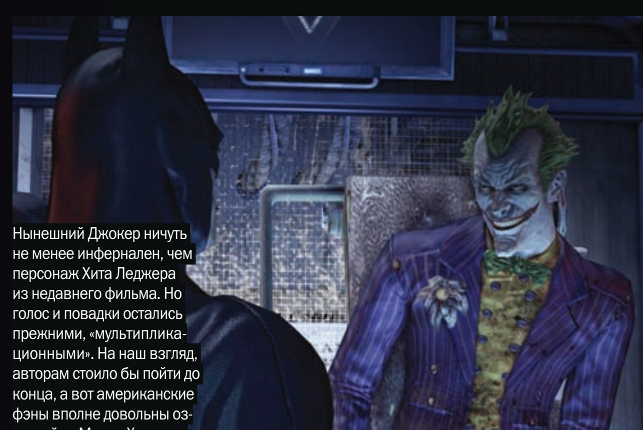
Злодей-парад

Представители DC Comics и Warner Bros. Interactive не устают нахваливать «звездный» состав героев и злодеев Arkham Asylum, не скупясь на громкие титулы вроде «Самой масштабной игры в Бэтмен-вселенной». И, ознакомившись с неполным списком официально подтвержденных имен, невольно проникаешься их настроением. Шутка ли – для всех персонажей первого плана приглашены «родные» актеры озвучки, хорошо знакомые фэнам по мультипликационным ролям саги, а это, поверьте, далеко не последние имена на американском телевидении. Бэтмен вновь говорит голосом Кевина Конроя, Арлин Соркин озвучила Харли Куинн, а Джеймс Арнольд Тейлор – Загадочника. Но самый главный для многочисленных поклонников голос – голос Марка Хэмилла, бессменного «Джокера», обожаемого во всем мире за роль Люка Скайуокера в классической трилогии Джорджа Лукаса. Также на борту: Киллер Крок (Клэнси Браун), Мистер Zsasz (Денни Джейкобс) и ваш «голос в ухе» – калека Оракул (Бриттани Бёрнес), дочь комиссара Джеймса Гордона (Том Кейн) и бывшая Бэтгёл по совместительству.

Из списка неофициального (но едва ли менее достоверного) невозможно не упомянуть стройную злодейку Ядовитый Плющ, Пингвина, Страшилу, Мистера Фриза, Двуликого и, конечно же, грозного Бэйна. Почти наверняка одними лишь этими именами Arkham Asylum не ограничится, но и их уже более чем достаточно.



Как и в комиксе 1989-го, история начинается со встречи Бэтмена и Комиссара Гордона. Но на этот раз рыцарь Готэма собственными глазами увидит, как Джокер вырвется из-под стражи.



Нынешний Джокер ничуть не менее инфернален, чем персонаж Хита Леджера из недавнего фильма. Но голос и повадки остались прежними, «мультипликационными». На наш взгляд, авторам стоило бы пойти до конца, а вот американские фэны вполне довольны озвучкой от Марка Хэмилла.

Домашнее чтение

Для тех наших читателей, что не на шутку заинтересовались историей Аркхама и в преддверии выхода игры хотели бы поближе ознакомиться с темой, «Страна Игр» составила «краткий гайд коллекционера». Большинство этих книжек можно приобрести в зарубежных интернет-магазинах, а остальные добрать на аукционах, вроде e-Bay.

Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, 1989 (1)
(также существуют заметно переработанное британское переиздание и юбилейный выпуск с новой обложкой).

Цикл The Last Arkham, 1992 (2)
(конкретно – первые четыре выпуска 50-томной серии Shadow of the Bat; позднее они были выпущены отдельной книжкой).

Arkham Asylum: Tales of Madness, 1998 (3)

The Batman of Arkham, 2000 (4)

Arkham Asylum: Living Hell, 2003 (5)
(в шести томах; позднее была выпущена полная книжка)
Также весьма любопытны побочные циклы Batman: Devil's Asylum (6) и Joker's Asylum (7)

1


2


3


4


5


6


7




Полный список персонажей игры все еще не объявлен, но некоторых знакомых лиц уже не утаишь. Этот антропоморфный ящер, например, не особо частый гость в основной линейке комиксов, зато блестяще сыграл свою роль в Arkham-цикле.



Ловко расправляясь с врагами в ближнем бою, герой получает прибавку к здоровью или очки опыта для разучивания новых умений.



Обратите внимание на металлический ошейник на шее Крока. В любой момент люди Джокера могут шарахнуть монстра током, и только это удерживает образину от того, чтобы мгновенно разорвать Бэтмена на куски…

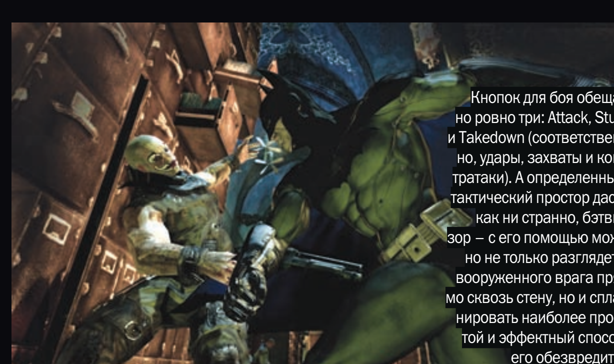
рящая в угрюмых залах, застывшая в больничных переходах болезненная полутьма и вековая серость кафельной плитки на облупленных стенах. Будто Рэндл Макмёрфи,* эту угрюмую юдоль скорби буквально взрывает своим появлением ряженный в цветное психопат в облике клоуна. Как и Dead Space, Condemned или Darkness, Batman: Arkham Asylum полагается не только и не столько на графику, но в первую очередь на дизайн и звук. Недаром одним из первых показанных достопочтенной публике роликов стал environmental trailer – видео, главным героем которого выступили стены самой больницы, Аркхама. Но не поймите нас превратно, графические возможности Unreal Engine 3 разработчики собираются использовать на полную катушку (и нужно сказать, уже сегодня игра выглядит весьма и весьма пристойно). Главное – они не намерены излишне полагаться на одну только мощь движка и, похоже, действительно пытаются ухватить за хвост дьявола, скрывающегося в мелочах. Отчасти в их пользу говорит показанный нам билд будущей игры, ее еще непропеченный черновик. По нему пока непросто угадать черты боевой системы FreeFlow combat, и схватки с одинаковыми врагами представлены довольно схематично. Анимация боевых сцен отрывиста, местами едва намечена нечетким пунктиром, и поверженные противники обрушиваются наземь не изящнее персонажей Street Fighter II. Все так. Но удушливо плотная, осязаемая атмосфера до предела мрачного, пугающего сумасшедшего дома с первых секунд берет в оборот и нехотя разжимает запущенные глубоко под кожу когти лишь несколько минут спустя – будто бы зная: этот ко мне еще вернется, дайте только срок. Ответьте честно, разве не такой игры о Бэтмене мы ждали? Что ж, работы Кристофера Нолана сделали ее возможной. Batman Begins была слишком несмелой, вторичной, добровольно сковавшей себя сюжетом кинофильма. Arkham Asylum, напротив, не имеет к «Темному рыцарю» ни малейшего отношения, но во многом заимствует его дух и его стиль. Why so paranoid? **СИ**

Психушка Аркхама

Готэмский сумасшедший дом строгого режима привлек пристальное внимание поклонников комиксов в 1989 году, с выходом новеллы «Психушка Аркхама: Серьезный дом на серьезной Земле» (Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth), впоследствии удостоенной нескольких идейных продолжений. До той поры лишь подразумевалось, что всех пойманных злодеев Бэтмен со товарищи сдают на руки полиции, а из зала суда те направляются прямиком в государственную тюрьму Блэкгейт (Blackgate Penitentiary), этакую вполне настоящую кутузку для вполне нормальных преступников. Честные же психопаты, вроде Джокера, достойны медицинского внимания в причудливом и жутковатом доме для душевнобольных Иеремии Аркхама; его в 1974 году придумал Деннис О'Нил, вдохновившись работами Говарда Лавкрафта (тот, в свою очередь, придумал город Аркхам «по мотивам» Денверской психлечебницы Danvers State Insane Asylum). Согласно легенде, Arkham Asylum основан в начале прошлого века в результате семейной драмы его первого хозяина, Амадея Аркхама, и вскоре стал причиной, а заодно и сценой для настоящей трагедии. В общем, «лечебница» – то еще местечко: злодеев она породила куда больше, чем исправила. Случалось, в роли пациентов со временем оказывались люди из обслуживающего персонала (взять хоть ту же Харли Куинн, будущую подельницу Джокера) и даже один директор. По разным причинам именно госпиталь Аркхама, а не муниципальная тюрьма, вскоре стал считаться главным «местом хранения суперзлодеев до их скорого побега». Любопытно, что в первом же посвященном жутковатому дурдому комиксе Грант Моррисон, автор сценария, закрутил сюжет вокруг восстания подстрекаемых Джокером заключенных пациентов. Угрожающие расправой над сотрудниками клиники психи потребовали у властей города выдачу Бэтмена, с которым затеяли игру в кошки-мышки на выживание, дав ему час на преодоление изощренной «полосы препятствий» в лучших традициях фильмов «Пила» и «Бегущий человек». В результате «Серьезный дом на серьезной Земле» сегодня входит в Топ-25 лучших произведений о Бэтмене и, как видно, служит неофициальной основой для создания видеоигры. Также по ряду косвенных признаков можно предположить, будто Arkham Asylum в некотором роде продолжает сюжетную арку ноланавского «Темного рыцаря», превратившего повествование на том, как Джокер и Двуличие (бывший прокурор Готэма Харви Дент) потерпели поражение, а сам Бэтмен стал персоной нон-грата и вынужден скрываться от властей. Что ж, это определенно добавляет остроты и без того аппетитному блюду.







Кнопок для боя обещано ровно три: Attack, Stun и Takedown (соответственно, удары, захваты и контратаки). А определенный тактический простор даст, как ни странно, бэтвизор – с его помощью можно не только разглядеть вооруженного врага прямо сквозь стену, но и спланировать наиболее простой и эффектный способ его обезвредить.

*** Рэндл Макмёрфи – персонаж романа Кена Кизи «Пролетая над гнездом кукушки», по странному закону неслучайных совпадений сыгранный в кино блестящим Джеком Николсоном, заслуженным «Джокером» Тима Бёртона.**


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
К БОЮ!
Street Fighter IV
Вызов брошен!
РЕКЛАМА
PLAYSTATION 3
XBOX 360
www.streetfighter.com
CAPCOM
ФИРМА «1С»
©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РАЗРАБОТЧИКАМ НЕ ЧИТАТЬ! Пулемет «Брен» имел очень маленький рожок – на два десятка патронов. Поэтому все солдаты отделения носили с собой по несколько пустых рожков, которые набивали каждую свободную минутку. Главное, чтобы об этом не узнали авторы «Искусства войны» – иначе нас ждет микроменеджмент по набиванию пулеметного магазина патронами!

ХИТ?!

Искусство войны: Африка 1943



ТЕКСТ
Алексей Арбатский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.wargame.real-time
Зарубежный издатель:
Battlefront.com
Российский издатель:
«1С»
Разработчик:
«1С»
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
africa1943.games.1c.ru
Страна происхождения:
Россия

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Качественная тактика Второй мировой, может и не открывающая новую страницу в истории жанра, но очень профессионально пользующаяся теми страницами, которые уже написаны. По сути же – успешная попытка сделать быстрый, красивый и динамичный Close Combat.

ЧЕГО БОИМСЯ? Велика опасность, что без системы командования, да при большом количестве юнитов игрок утонет в пучине микроменеджмента. Боевой дух у подразделений хоть и есть, но «работает» не всегда и не везде. В общем, немножко боимся, что выйдет «Противостояние-2387».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что огромные тактические возможности, заложенные в игру, сделают ее великолепным тактическим симулятором. А благодаря бережной и скрупулезной реконструкции реальных боев, «Искусство войны» превратится в интерактивное учебное пособие по истории.



«Искусство войны» – тактическая стратегия «за Вторую мировую». По ныне сложившейся дурной традиции, русская студия делает игру не об операции на Восточном фронте, а про Богом забытую Африку, где Роммель сумел прославиться в боях, о которых Совинформбюро постеснялось бы упомянуть даже как о незначительных. Что поделать, коммерческая необходимость!

Три «томми» обползают дом. Танк замер, неподвижный, мертвый… Казалось бы, почти безопасный. Но нет! Живые солдаты там, внутри, за металлической переборкой, отделяющей их от смерти, – и они наготове. Пусть стена пропахла дымом и копотью, она еще цела!

Очередь – и парень в смешной каске, напоминающей миску, утыкается носом в песок. Жаль, что это именно Гарри – у него была «волшебная» нитроглицериновая взрывчатка, способная разнести в клочья любую перегородку. А вот и второй, он подползает к тому, что осталось от Гарри, и суетливо копается в вещах, разыскивая пропуск в лучший мир для тех, кто прячется в танке. Орудие убийства найдено. Теперь второй выползает из-за угла – результат тот же! Пулеметная очередь ставит последнюю точку в истории этого человека.

И тогда, вздохнув, начинает собираться третий. У него нет взрывчатки, зато есть дымовая шашка – лучший друг всех солдат Второй мировой войны (кроме русских, которые и тут были вынуждены полагаться на водку, климат да ландшафт). «Томми» бросает шашку и ползет через дорогу. Не к танку – того пугать нечем. Пока к трупу своего товарища. В дыму все не так страшно. А главное – не видно. Солдат находит взрывчатку, бросок – есть, наконец! Немецкий танк с перебитой гусеницей окончательно уничтожен? Новая очередь – погиб третий боец, а из танка выбирается уцелевший экипаж. Миссия провалена.

Как по-вашему, что это было? Только не смейтесь – стратегия. Ребята из студии «1С» порадовали нас игрой с действительно прекрасными возможностями. Не думаю, что в их планы входило создание слезливой атмосферы в стиле Brothers in Arms, но «Искусство войны», как ни странно, выкинуло вот такой фортель – и бой четырех солдат с экипажем подбитого танка захватывает, завораживает. Подобные чудеса довольно часто случаются в нашей индустрии, на этой «фабрике грез» – разработчики делают нормальную игровую систему, а она вдруг начинает выдавать такие трюки, на которые никто и не рассчитывал.

Кто ж узнает наперед трудный путь стрелковых рот?

Организована игра по схеме, давно ставшей классической. Есть отряды бывалых фронтовиков, не покидающие нас из миссии в миссию, – вроде все как обычно. Однако уже тут заметны и кое-какие новшества. Вместо показателя «ветеранистости» у подразделения или экипажа мы имеем полноценную почти что ролевую систему. Всякий солдат, будь то водитель, наводчик или стрелок, прокачивается в ходе каждого боя. Так что прошедшее огонь и воду отделение, понеся потери в личном составе и получив пополнение, автоматически станет менее «ветеранским». Скиллы-то у новичков совсем не те! Система управления подчиненными весьма и весьма детальная. Игрок может переводить солдат из одного подразделения в другое, создавая группы «стреляных воробьев» или распределяя опытных бойцов по всей роте. Заниматься этим делом довольно увлекательно, особенно учитывая, что скиллы прямо воздействуют на эффективность солдат в бою. Словом, стимул беречь солдат имеется, да еще какой!

Однако не обошлось и без минусов. Позволяя тасовать бойцов как угодно, система не учитывает «сыгранность» команд, тогда как в реальности она имеет огромное значение. Но что делать – пятна есть даже на солнце.

Сформировав войска по своему вкусу, мы попадаем на брифинг, где рассказывают о тяжелом положении на фронте и о том,





Немецкие войска выходят на позиции для атаки.



При хорошо организованной противотанковой обороне такое можно устроить в пять минут. Да, горячий привет следующему танкисту!



Танки при движении ломают все, что под горячую гусеницу подвернется, и валят деревья. Но это еще полбеды – вражескую пушку танк тоже задавит, если наедет.



что Роммель очень надеется на нас лично. Ну а потом – начинается бой.

Всего лишь час дают на артобстрел

Бой представляет собой весьма сложную тактическую задачу. Сразу оговоримся – действия противника, в общем-то, заскриптованы, у врага есть план, в соответствии с которым он и будет воевать. Впрочем, план, видимо, оказывается достаточно разумным, чтобы включать и возможную реакцию на наши неправильные действия. Скажем, попытайся мы проскочить мимо неприятельской группировки – враги непременно ударят во фланг.

Жесткий детерминизм происходящего сглаживается не только этим. Пройти каждую миссию возможно множеством разных способов – вам вовсе не обязательно перебирать варианты, тщась отыскать единственно правильный. Иногда удается углядеть тайную тропочку, ведущую на важную позицию, иногда получается просочиться во фланг противника группами пехоты – способов и правда предостаточно.

Еще один плюс заключается в том, что планы кампаний воссоздают реальные события Второй мировой. В каком-то смысле, отбивая атаку немецкой бронетехники, вы не просто проходите миссию, а соревнуетесь в тактическом мастерстве с самим Роммелем или одним из его чОрных подручных – танковых асов, умевших мастерски готовить противнику неприятные сюрпризы.

Но все это лишь глобальные решения, а их в каждой миссии не так много и нужно. Основное время игрок занимается мелкими тактическими задачами – как пройти мимо дома с пулеметчиками, как подавить фланкирующую танки пушку, как удержать занятую траншею при контратаке врага. И тут перед ним открывается широчайший простор для действий!

Царица полей

Особенно впечатляют возможности пехоты. С помощью остроумно устроенной панели приказов игрок может задать для данного подразделения все необходимые в бою параметры. Например, отправить своих подопечных вместе с неспешно ползущим танком, приказав использовать укрытие, – и будьте уверены, группа спрячется за машиной, в точности воспроизводя обычную тактику пехоты в той войне. Конечно, есть смысл задать и построение отряда – тогда солдаты или рассыплются цепью (что, вообще говоря, анахронизм для Второй мировой), или соберутся в группу, или пойдут колонной.

Приказы, кстати, можно отдавать как целому отделению, так и лично бойцу. Система весьма удобная, боевая единица сохраняет целостность в любом случае, куда бы ни расползлись отдельные трофейные команды или разведчики.

Особая фишка игры – использование построек. Сама по себе эта штука хоть и не нова, но в данном случае не только приятна, но и необходима. Пехотинцы прячутся в домах при первой возможности. Внутри зданий они самостоятельно занимают удобные позиции для стрельбы (около окон и дверей). Если же приказать им укрыться – наоборот, отползут от этих самых окон.

Здешние человечки очень умны. Они сами подбирают приглянувшееся оружие (причем из трофейного пулемета эти парни будут стрелять гораздо хуже, чем из своего). У них хватит сообразительности проверить, есть ли к пулемету подходящие патроны, или таскать его за собой – пустая затея. Игрок, конечно, может вмешаться в эту возню, чтобы проследить, кому именно достанется ценный MG-42, но прелесть заключается в том, что процессы проходят и без участия геймера – микроменеджмент не давит.

Кстати, могучий тактический ум отдельных бойцов особенно заметен в ближнем бою. Я разинув рот наблюдал, как три моих «томми» пытались взять расчет немецких пулеметчиков, засевших в доме. Автор этих строк отправил троицу дворами, в надежде, что ребята ворвутся в развалюшку и с характерными «хеканьем» быстренько забьют немцев ногами. Но ничего подобного не произошло. Мне показали маленький фильм: «томми» подобрались к дому, немного почесали затылки и бросили внутрь гранату. Взрывом убило первого немца, второй номер был легко ранен. Он дал



Уже в 1943 году было известно, чем заканчиваются попытки въехать в защищаемую деревню колонной бронетехники…



Огонь и дым – вечные спутники войны, и часто какое-никакое, а укрытие.

очередь из автомата по двери. «Томми» отскочили. Немец бросил во двор гранату и выпрыгнул сам. В общем, чтобы не утомлять читателей, скажу, – вся компания минуты три бегала по дворам, солдаты кидали гранаты, пытались подловить врага, прячась за углами, пока немец не уложил двух англичан, а третий не прикончил его самого. Напомню, в такой вот остросюжетной беготне можно и поучаствовать, если управлять действиями отдельных бойцов.

Паника

Кстати, особенно разбредаться – вредно для здоровья. Точнее, для боевого духа. Солдаты здесь действительно могут испугаться, оказавшись под обстрелом, запаниковать, вжаться в землю, прекратить огонь, или начать пятиться и уползать с опасного места. Самый простой способ этого избежать – держаться рядом с офицерами и сержантами, которые своими увесистыми кулаками быстро поднимают настроение подчиненных. Впрочем, до бодрящих выстрелов в голову паникерам, как в Warhammer 40,000, все-таки не доходит.

Тем не менее, боевой дух может неожиданно оказаться очень важным фактором. В разгар сражения ваш лучший наводчик вдруг возьмет, да, плюнув на все, бросит оружие и убежит – и оголит целый фланг, оставив его без артиллерийского прикрытия.

Влияет на решимость бойцов целая куча факторов. С одной стороны, это и потери среди тех, кто воюет бок о бок, и появление вражеской бронетехники, и ваши горящие машины. С другой – успехи братьев по оружию. Перетрусившее подразделение может здорово взбодриться, если рядом с ними взорвать вражеский танк или меткой очередью срезать пяток противников.

Правда, совсем ошеломляющих результатов паники я, к сожалению, не заметил. Скажем, чтобы остатки отряда бросили позиции. Однако успокаивает мысль, что мне показали не самый страшный уровень игры, не желая травмировать нежную журналистскую психику.

Реконструкция по-взрослому

Как будто намереваясь окончательно добить современные трешовые шутеры, разработчики сделали в игре точечные повреждения… Для всех! Ну, танки, техника – к этому мы давно привыкли. Хотя обычно все-таки не до такой степени, чтобы, определяя, выжил ли экипаж, учитывать наличие броневой переборки, защищающей танкистов при взрыве боекомплекта. А пехотинцу не положено никакого «бара» с «хелсой». Ему точно так же могут повредить руку, ногу, тяжело ранить в грудь или живот – и поведет себя пострадавший соответственно.

Кстати, боекомплект также тщательно подсчитывается: сколько у танка есть снарядов, столько он и выпустит. Если экипажу повезет и машина не сгорит раньше. Боеприпасы в наличии, разумеется, разных типов – осколочные, бронебойные, есть и дымовые снаряды (как и дымовые гранаты), здорово облегчающие жизнь.

Итак, мы имеем еще одну попытку скрестить систему принятия решений из Close Combat с динамикой тех игр, где пиксельные человечки не так медленно ползают по топографической карте. Может, в «Искусстве войны» окажется излишек точного механистичного моделирования, с просчитыванием полета всякого снаряда и учетом каждого патрона? Но настоящих фанатов Второй мировой всегда отличал немного технологичный подход к войне, так что и здесь он их, скорее всего, обрадует. **СИ**

Бог войны

В «Искусстве войны» есть еще одно новшество – стрельба гаубиц с закрытых позиций. Деталь, конечно, очень важная, хотя немного странная – учитывая масштаб боевых действий, гаубицы должны стоять вне карты и обстреливать врага после нажатия нужной кнопки. Гораздо больше пригодились бы минометы мелких калибров. Однако проклятие, преследующее станковые пулеметы и минометы еще со времен первых «Противостояний», по-прежнему действует. Перенос и сборка такого оружия в игре требует довольно сложной анимации расчета. И поэтому авторы раз за разом одаривают нас станковыми пулеметами и минометами, наглухо прибитыми к позициям гвоздями – и это притом, что пушки, разумеется, можно прицепить к грузовику и куда-то перевезти. Правда, по агентурным данным, ждать осталось недолго – уже в следующем выпуске «Искусства войны» мы получим переносные минометы, а там, глядишь, и станковые пулеметы наконец начнут менять позицию. Есть и еще одно «но» – для наведения гаубицы не нужен наблюдатель с рацией, приданный подразделению. Игрок может спокойно направить гаубичный огонь туда, где заприметит противника. Выходит, что корректировать работу артиллерии может любое подразделение. Жаль, грубовато получается.



Линия видимости, как и линия стрельбы, – штука важная. Проверить же сектор обстрела пулемета или пушки опытные игроки советуют, посмотрев прямо с артиллерийской позиции.



Страшный FlaK 88 – знаменитое немецкое зенитное орудие, не имевшее себе равных и при стрельбе по вражеским танкам. Легкомысленные отдыхающие в шортиках, расположившиеся рядом с ним, – это суровые немецкие артиллеристы.



Танковая атака. Боюсь, без поддержки пехоты – это не самый разумный шаг.

Звук

Обычно стратегов не слишком волнует саундтрек – ну есть и ладно. Но в нашем случае просто нельзя не похвалить великолепное звуковое сопровождение игры. Выстрелы из любого оружия аутентичны и динамичны. Вызвав огонь тяжелых минометов, мы услышим приближающийся противный свист 120-миллиметровых мин. Лучший пулемет войны легко отличить по характерному стрекотанию, а о вражеских танках заранее узнаешь, разобрав в гуще боя надсадный рев моторов. И больше того – по звукам вы сможете более или менее точно определить местонахождение противника.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



SUCKER PUNCH Студию Sucker Punch основали в 1997 году, и уже с 2000 она работает по эксклюзивному соглашению с Sony. С тех пор команда выпустила для PS2 три части Sly Cooper – отличного мультяшного платформера. По слухам, после inFamous команда вернется к своему коронному сериалу и выпустит Sly 4 для PS3. Кстати, порта inFamous на Xbox 360 или PC можно не ждать – игру издает лично Sony.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Творческий порыв

Авторы InFamous повсюду трубят о том, что вдохновение половником черпают в супергероических комиксах. Хотя никто из известных художников или писателей в работе над игрой не участвовал, мир комиксов наложил свой отпечаток: видеоролики сделаны в виде анимированных картинок. Разработчики намекают, что сериал можно продолжать не только в формате видеоигры – возможно, книжная серия по мотивам inFamous уже не за горами. Но тут создатели Prototype все-таки уделали команду Sucker Punch: они уже вовсю работают над графической новеллой по своей игре. В ней будет рассказана побочная история из мира Prototype про детективов, которые расследуют дело о таинственном серийном убийце. И рано или поздно они, наверное, столкнутся с главным героем игры.



Водить машины не дают, но для них все равно сделали приличную модель повреждений.

› inFamous

А как вы отличаете inFamous от Prototype? Спутать их очень просто – тема одна, стиль похожий, сеттинг совпадает. Главное различие в подходе к геймплею: inFamous – реалистичный и дорогой, Prototype – энергичен и неотесан.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Sucker Punch
Количество игроков:
1
Дата выхода:
весна-лето 2009 года (США)
Онлайн:
www.suckerpunch.com/detail.php/games/infamous
Страна происхождения:
США

Разница ожидается примерно такая же, как между GTA IV и Saints Row 2. И хотя в inFamous и Prototype тоже есть большой открытый мир, с криминальными боевиками эти игры сравнивать не стоит – у них совсем иная тематика. И там, и там улицы нужно исследовать в костюме современного героя, причем в inFamous на эту особенность делается особый акцент: тут даже водить машины и стрелять из пистолета нельзя. Знай себе прыгай по крышам да используй суперспособности.

Коул, главный герой игры, умеет управлять электричеством. Он не убежденный мститель вроде Бэтмена и не пришелец из космоса, как Супермен, он обычный парень с дрянной работой, тухлыми отношениями с девушкой и другом-добряком – классическая отправная точка для обыденной истории взросления. Но герою просветление не дается без жертв. Коул подрабатывал курьером, и однажды ему попалась посылка с бомбой, которая при взрыве сровняла с землей большую часть города. Парень при этом не только остался жив, но и научил-



Коул не любит дождливые дни – замыкает.

В INFAMOUS НЕЛЬЗЯ ВОДИТЬ МАШИНЫ И СТРЕЛЯТЬ ИЗ ПИСТОЛЕТА, ДОЗВОЛЕНО ЛИШЬ ПРЫГАТЬ ПО КРЫШАМ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ СУПЕРСПОСОБНОСТИ.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Экшн с большим открытым миром и супергероем в главной роли. Машины водить нельзя, огнестрельного оружия нет. Взамен – паркур и электрические суператаки. Но главное, игра выглядит как следует отполированной и работает очень ровно.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеемся, что открытый город будет хорошо проработан, что анимация и графика окажутся на высоте, что уникальные способности героя помогут игре выделиться на фоне конкурентов.

ЧЕГО БОИМСЯ? Боимся, что без вождения inFamous станет слишком однообразной, что способностей у героя будет мало, что кампания окажется короткой.





Слева: Единственный скриншот, на котором есть кровь. Насилие авторы inFamous попытались свести к минимуму.

ся, к своему удивлению, повелевать электричеством. Впрочем, в себя наш теперь уже «супер» герой пришел только через пару недель после взрыва, и к тому моменту его родной город уже был отрезан от цивилизации. В Эмпайр-Сити после случая с бомбой распространилась странная инфекция, и в попытке отгородиться от заразы правительство объявило город зоной карантина. Местные жители остались посреди полуразрушенных улиц, на которых процветает преступность, – полиция внутри зоны не может тягаться силами со здешними бандитскими группировками. Что же будет делать наш супергерой в городе, полном разбойников? Кажется, кому-то пора бежать в магазин за комбинезоном и красками.

Но новому времени – новые, реалистичные герои. Коул не носит маску и плащ – он чистит родные улицы в повседневной одежде. В таком наряде на Супермена он не похож даже издалека, но разработчики гнут свою линию: игра, мол, покажет становление супергероя не хуже фильма «Бэтмен: Начало». Еще один источник вдохновения для inFamous – комикс-сериал DMZ от Брайана Вуда и DC Comics. В нем репортер-одиночка работает на улицах блокадного Нью-Йорка, где идет затяжная гражданская война. Город в руинах, на крышах снайперы, на дорогах – форпосты. Примерно такой картины и стоит ждать от Эмпайр-Сити. Люди здесь дерутся за бутылку чистой воды, а уж об электричестве в домах никто и не вспоминает – половина города давным-давно без света.

Гром и молния

Да и работает ли вообще электростанция? Для нашего героя это принципиальный вопрос: если тока в городе нет, то и драться Коул не сможет – его сверхспособности не создают электричество из ничего, а лишь направляют его в нужную сторону. Игровой шаблон уже можно предугадать: по ходу пьесы мы станем возвращать свет на улицы Эмпайр-Сити и таким образом будем пробираться во все новые и новые уголки города.

Но и в темноте Коул не бессилен: он может драться врукопашную и выпускать небольшие разряды, расходуя электричество собственного тела. В освещенных же районах он умеет «заряжаться» током и использовать его по мере надобности. Подошли к фонарному столбу, телефонной будке или неоновой вывеске, нажали L2 и поглотили электричество вокруг. Причем лампочки после этого действительно гаснут, а электрочасы останавливаются.

Набрав достаточно заряженных частиц, Коул жарит недругов молниями из рук, швыряет энергетические гранаты (с липучками или разрывные), выполняет джедайский force push (разработчики называют его «телепатическим ударом») и даже может вдарить громом и молниями по всем врагам (и, увы, друзьям) в округе. Да, оригинальностью список пока не сияет, но в inFamous все упомянутое приобретает новый смысл, благодаря всего одной удивительной черте: молнии тут действительно ведут себя как молнии. Выпустите заряд в кучку бандитов у фонарного столба – и ток устремится к металлической конструкции, и только потом перекинется на тела неприятелей. Таким фокусам не нужна никакая система автоприцеливания: молнии сами тянутся к проводникам, будь то громоотвод, автомобиль или пряжка ремня на человеческом теле.

Выглядит вся эта иллюминация восхитительно: насмотревшись красот inFamous (даже в ранней демке на E3 2008), действительно начинаешь верить мифу о «настоящей мощи PS3». Город приятно удивляет количеством деталей – он куда ближе к виртуальному Нью-Йорку GTA IV, нежели к пустующим локациям Mercenaries 2 или Spider-Man: Web of Shadow. Сразу видно, что за игрой стоит приличный бюджет.

Внизу: Обратите внимание на правую руку. Недолго же Коул скрывал родство с Питером Паркером!



Человек в большом городе

Электричество используется не только как оружие. Коул, например, может превращать свои ладони в дефибриллятор, чтобы возвращать к жизни попавших в беду людей. Или – и это уже намного менее очевидно – «понимать» электрические импульсы в человеческом мозгу и вытаскивать таким образом нужные воспоминания. Этот трюк, наверное, станет полезен только в определенных миссиях – в одной демонстрации, например, герой влез в голову погибшей женщины, после чего ее воспоминания материализовались в игре. По уровню начал бродить силуэт умершей, за которым нужно проследовать, чтобы найти логово убийцы. К суперспособностям разработчики относят и регенерацию здоровья – ранения будут автоматически залечиваться, как в большинстве нынешних шутеров или все в той же Spider-Man: Web of Shadow.


С помощью электрических способностей можно будет не только убивать горожан, но и возвращать их к жизни.





И, конечно, наш герой сможет летать. Не как Супермен – Коул умеет только планировать на землю, не регулируя высоту. Возможно, по ходу игры этот навык дадут прокачать – обещают, что улучшать можно все способности героя. А вот «покупать» новые нельзя, они даются по сюжету.

Как мы уже упоминали выше, вождения в игре нет вообще. Машины ездят, светофоры на дорогах работают, но Коул принципиально не садится за руль: из-за сильной наэлектризованности его тела любая техника тут же выходит из строя. От огнестрельного оружия тоже никакой пользы – разлетается в руках на куски. Так что на автоматы, пистолеты и гранатометы не надейтесь, одни только суперумения. В воде тоже не поплаваешь – она для Коула, что криптонит для Супермена. Электричество шуток не любит.

Как же тогда наш герой станет передвигаться по городу? Как Альтаир, Фейт и… герой Crackdown – имени у него не было. Придется прыгать с крыши на крышу, скользить по проводам, карабкаться по трубам. Здесь Коулу помогут его обычные человеческие навыки – до взрыва герой увлекался индустриальным туризмом. Говоря по-русски – много лазал по заброшенным домам. Теперь заброшена добрая половина города, вот старое ремесло и пригодилось.

Коул не умеет высоко прыгать: он поднимается на крыши как обычный человек. Здесь уцепился за карниз, тут взобрался по трубе, там ухватился за оконную раму. До Альтаира ему, конечно, далеко – он не ползает как ящерица по отвесным стенам. Но разработчики обещают, что при должном старании удастся взобраться на любой дом. А еще можно залезать на фонарные столбы и деревья и даже прятаться за ними от пуль. Хитрить и изворачиваться получится даже при подъеме на дом – можете ухватиться за карниз и снизу вслепую расстрелять врагов на крыше. Анимация героя во всех этих случаях очень неплохая, ровная, движения и «склейки» между фазами обходятся без скачков и подергиваний.

Но стаптывать ботинки придется не всю игру – Коулу все же обещают однажды предоставить особый вид транспорта. А до тех пор можно кататься на крышах поездов – они ходят по расписанию и без перебоев. Надо лишь подвести питание к железной дороге. Такие вот супергероические будни…

Вверху: В каждом кадре небо над городом либо серое, либо коричневое. Клиффи Би, чему же ты их научил?

Внизу: Электростанция для Коула, что дом родной. Немногие осмелятся бросить ему вызов именно здесь.



Герой однажды – герой навсегда

А ведь без спасителя городу не обойтись. Антагонистов мы пока не видели, но враги со сверхспособностями уже засветились – один из них, например, умеет телепортироваться и пускает в Коула энергетические снаряды. В игре три острова, три бандитских группировки и, надо думать, три страшных злодея, которых по очереди предстоит истребить. Ну или попытаться перевоспитать, если разработчики нацелились на сиквел. В общем, почти как в Crackdown.

Чуть не забыли одну из главных, по убеждениям разработчиков, особенностей игры: возможность морального выбора. Рекламируется она громкими лозунгами в духе «Спаси родной город… или уничтожь его!», но на самом деле пока не видно ничего революционного. Все просто: если вы убиваете жителей какого-то района, они вас запоминают и не любят – могут даже камнями при встрече забросать. А если лечите горожан и защищаете – вам хлопают, радуются и помогают. Всерьез разорить город едва ли кто-то позволит, даже у Человека-Паука не вышло.

В общем, все эти супергерои, суперзлодеи и суперспособности – один большой маркетинговый трюк. Убрали вождение – добавили паркур. Отказались от огнестрельного оружия – вручили спецумения. Знакомая формула почти не изменилась, да и вовсе это не важно. Важно, что в движении inFamous выглядит превосходно – проект съел большой бюджет и не подавился. Это не первая игра текущего поколения, которая пытается втиснуть в старый жанр новые «изюминки». И они тут не выглядят чуждыми, а действительно могут сделать игру уникальной. **СИ**



F.E.A.R.2
PROJECT ORIGIN™
ПОИГРАЙ СО МНОЙ
18+
www.pegi.info
Games for Windows
ND GAMES
MONOLITH
GAMES
Права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО Новый Диск , 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.
Реклама
WWW.WHATISFEAR.COM

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ДРУГИЕ ИГРЫ Kodu – не первая попытка обучить детей программированию. Ту же цель преследуют проекты Alice, Squeak, Scratch и другие. Но все они по сравнению с программой от Microsoft кажутся чересчур заумными – ни один из них не сумел избавиться от громоздкого интерфейса и длинных списков неочевидных команд. Только в Kodu программировать можно прямо в игровом трехмерном «мире» с помощью одного лишь контроллера Xbox 360.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

PC
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
special.edutainment
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Microsoft
Количество игроков:
до 2
Дата выхода:
весна 2009
Онлайн:
http://research.microsoft.com/en-us/projects/kodu
Страна происхождения:
США



› Kodu

Пока публичные люди вроде Питера Молине и Уилла Райта трубят об инновациях, настоящие кульбиты выделывают никому не известные ученые за закрытыми дверьми. Они пару лет молча работают, а потом выдают на-гора какую-нибудь… Kodu.

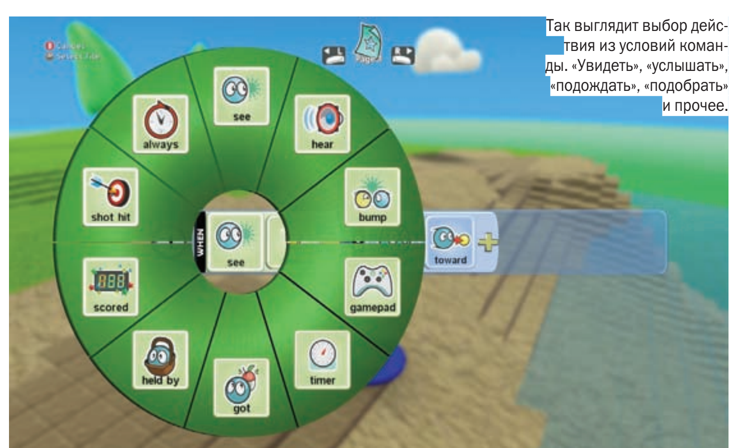
Об этой игре мало кто слышал, вокруг нее нет пока шумихи, а простецкий дизайн отпугивает забредших на огонек геймеров. Но за ней – будущее Game 3.0. В нечто подобное превратились бы LittleBigPlanet и Spore, кабы их создателям не пудрили мозги маркетологи. Kodu – не игра с элементами программирования, как все предыдущие проекты такого толка. Это игра в программирование. В ней вы с улыбкой до ушей редактируете игры, а не прыгаете по уже сложенным платформам. Вот вы впервые запустили программу и освоились с управлением, а вот через каких-нибудь полчаса на коленке собрали клон Pac-Man или Geometry Wars. А может пародию на Metal Gear Solid? В LittleBigPlanet вы выкладывали из кубиков конструктора лишь декорации, здесь вы программируете сам геймплей. Можно создать платформер, гонку, stealth-экшн, шутер. Установить вид от первого лица, от третьего, с высоты птичьего полета… Какой вы игру задумаете, такой она и будет.

Вот только графики уровня LittleBigPlanet ждать не стоит. Не найти тут и колоритных персонажей вроде сэкбоев, и локации получаются бледноватые. Kodu не стремится соперничать с блокбастерами: на Xbox 360 продаваться она будет через XNA по особой, бюджетной цене. Модель распространения PC-версии пока не известна. Похоже, в Microsoft вообще не собираются на ней зарабатывать, а выпускают лишь как некую обучающую программу. Многометровых рекламных стендов Kodu на улице не ищите.

Такой подход легко объяснить: изначально над «игрой» (отныне – только так, в кавычках) трудились всего четыре человека, и все

Внизу: Перевод: «когда герой видит яблоко, он должен до него добраться, съесть и окраситься в случайный цвет».





Так выглядит выбор действия из условий команды. «Увидеть», «услышать», «подождать», «подобрать» и прочее.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Kodu – не игра даже, а визуализированный язык программирования. По арт-дизайну отстает от LittleBigPlanet, но возможностей для создания игр предлагает намного больше.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что можно будет подробно задавать поведение персонажей и «собирать» игры разных жанров. Что, оставаясь сложным и гибким, Kodu все еще будет доступен даже для детей.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что онлайновые возможности не успеют добавить, что персонажей и предметов может не хватить, что размер уровня ограничат и что из-за неброской внешности арт-дизайна многие Kodu попросту не заметят.


На основе Kodu можно сделать объемный платформер…


…арканоид…

четверо – не дизайнеры, а ученые. Проект родился под именем Boku в исследовательском отделе Microsoft, где сотрудники пытались выдумать язык программирования для самых маленьких. Тогда они метили в детей от пяти лет, теперь подняли планку до девяти – хотя бы читать и считать ребенок уметь должен. Своей цели разработчики уже добились – в Kodu, по их словам, с удовольствием играют дети. А что интересного там найдется для нас с вами? Давайте разберемся.

Запускаете программу и видите перед собой… пустоту. Мир в Kodu придется выкладывать самому: вы выбираете материал и делаете из него площадку для игры. Можете соорудить маленькую огороженную песочницу, сложить большое поле с холмами и канавами или заполнить карту водой, оставив лишь островки с мостками. Размеры карты, конечно, ограничены, и GTA IV тут не собрать.

В готовый мир можно запустить персонажей 20 видов, у каждого из которых свои способности. Какие-то герои летают по небу, другие остаются на земле, третьи плавают по воде. Некоторые быстрее, некоторые сильнее. При этом характеристики каждому из них можно свободно настраивать – менять, например, скорость стрельбы или высоту полета. Выкладываем на карту с героями предметы антуража – деревья, дороги и дома – и начинаем играть. Программировать.

Кликаете на героя – всплывает список возможных команд. Сначала выставляется условие. Выберем действие – например, «увидеть», «услышать» или «удариться». Затем предмет действия – «яблоко», «музыка», «НЛО». Из этого получаются условия – «если увидел яблоко», «если услышал музыку» и «если столкнулся с НЛО».

Затем из таких же элементарных компонентов выставляется реакция героя на раздражители: например, «двигаться» и «навстречу», «взять», «найти» и «дом», «преследовать», «стрелять» и «НЛО». Так мы получили готовое поведение персонажа. Если он слышит музыку, то движется к ее источнику, если видит яблоко – берет его и отправляется домой, если сталкивается с НЛО, начинает за ним гоняться и расстреливать. А теперь представьте, что будет, если таких героев на карту выпустить с десяток и каждого научить собственным трюкам. Причем мы привели самые простые примеры – можно задавать условия и более точно. Например, заставлять героя летать быстрее обычного, двигаться по маршруту, помеченному на карте, или реагировать с задержкой. Можно писать и сложные команды в несколько строк – тут есть свой аналог оператора GOTO.

Наконец, задавать поведение разрешают не только героям, но и статичным объектам – хотя у них, конечно, меньше функций. Облако, например, можно сделать «респауном» существ, дом превратить в турель, а деревья заставить исполнять музыку. И не просто так, а, например, лишь после сбора героем определенного бонуса.

Остается выставить положение камеры и сделать одного из персонажей игровым. Открываете командное меню любого героя и выбираете, например: если «геймпад» – «левая рукоятка», то «двигаться». Затем: если «геймпад» – «правая рукоятка», то «стрелять» – «ракетами». Вот и все – у нас на руках основа для клона Geometry Wars. При этом и кооператив в Kodu имеется, так что управление можно выставить сразу двум героям. Как и LittleBigPlanet, Kodu разрешает вести в играх счет и при заданных условиях может выбирать победителя.

Диковина поступит в продажу в комплекте с двадцатью готовыми играми, но геймеров подбадривают не проходить готовые, а делать свои. Разработчики надеются, что возможность обмениваться произведениями будет доступна с самого запуска проекта, но пока этого не гарантируют. Все-таки Kodu рассчитана на детей, а свободу выражения она дает огромную. Мало ли, кто и что захочет «выразить» – потом разъяренные родители затаскают по судам. Так или иначе, однажды онлайновые функции заработают, и «игроки» смогут делиться своими творениями.

Не нужно сравнивать блеклую и заумную Kodu с глянцевыми LittleBigPlanet и Spore – это игры другого класса, и цены у них соответствующие. При этом Kodu – вершина развития идеи «Play, Create, Share». Во всяком случае, на это надеются авторы. Понадеемся и мы. **СИ**

Мы знаем лишь немногие команды Kodu, но даже с ними можно собрать игры самых неожиданных жанров. Например, вот таких.

stealth-action

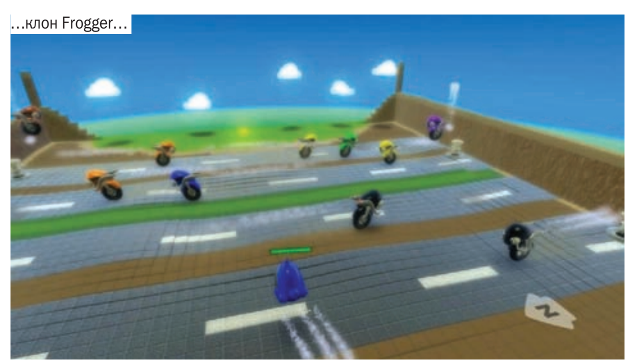
Выбираются герои-стражники, задается их маршрут на карте. Затем им приписывается команда «если увидел персонажа игрока, начинать погоню и стрелять». При этом силу оружия у врагов нужно выкрутить на максимум, а нашему герою уменьшить скорость и радиус поражения. Для интереса по карте можно расставить холмики и укрытия.

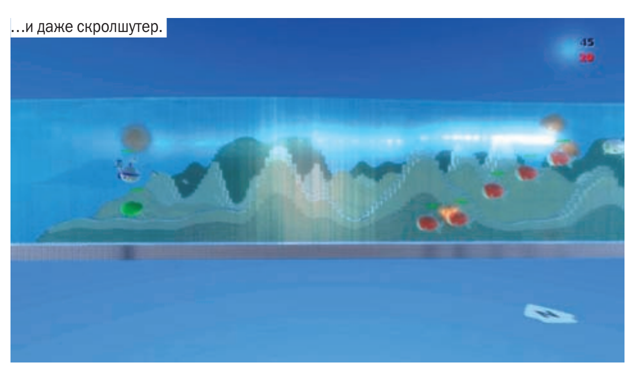
racing

Прокладываем трассу, на ней «выставляем» маршрут, по которому будут двигаться AI-мотоциклы. Подкручиваем им скорость, чтобы не было скучно в пути. В качестве дополнительного режима можно устроить «погоню за улепетывающим призом».

strategy

Ставим два завода и несколько домов. Заводы принадлежат разным игрокам и производят НЛО, когда им приносят камни. Ну а камни с заданной скоростью создают дома, разбросанные по уровню. Персонажи игроков могут брать камни и носить их на завод, запуская производство НЛО. Полученные НЛО запрограммированы следовать за героем, а при виде вражеских тарелок, персонажа или завода – открывать огонь.


…клон Frogger…


…и даже скролшутер.

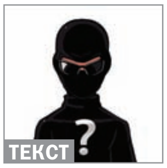
PC

НА ГОРИЗОНТЕ

ЭТО ИНТЕРЕСНО

НОВАТОР ИЛИ ПРОФАНАТОР? Возможно, Эскил Стеенберг (Eskil Steenberg) – самый амбициозный разработчик в мире. После выставки Game Developers Conference 2008 он добился признания и уважения коллег. Дело в том, что 31-летний дизайнер из Швеции потратил предыдущий год на создание масштабной многопользовательской онлайновой игры. Или даже так: он написал программу, которая создаст за него игру, способную изменить представление о современных онлайновых развлечениях.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Максим Васильев



Справа: Любые графические недоработки меркнут перед этим световым великолепием на закате.

› Love

В Love можно играть одному и с друзьями, быть смелым героем и изобретательным ученым, проводить в ней долгие вечера или пару часов в неделю. В этом мире вы всегда разглядите себя в толпе и никогда не останетесь одиноки. Маленькая планета ждет вашего рождения. История готова записать ваше имя в ряды великих.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Quel Solaar
Количество игроков:
до 200
Дата выхода:
не объявлена
Онлайн:
www.quelsolaar.com
Страна происхождения:
Швеция

Love – одна из самых многообещающих игр 2009 года, разрабатываемая программистом-одиночкой Эскилом Стеенбергом. Ни на что не похожее коммунальное приключение от первого лица, где геймеры сами обустраивают виртуальный мир. Игроки смогут изменять поверхность обитаемой планеты, строить сети тоннелей, чтобы защитить родной город от недружелюбного искусственного интеллекта.

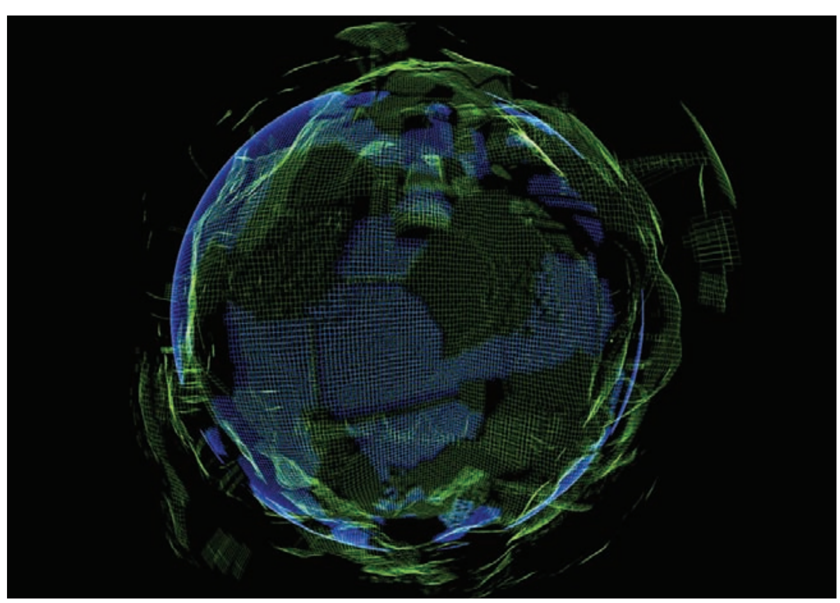
Игра выйдет четырьмя независимыми частями, одна за другой. Первым на свет появится командный режим. Две противоборствующие группировки столкнутся в битве, и только одна станет победительницей. Оба сообщества будут составлять геймеры, играющие по сети.

Затем Стеенберг добавит квесты, тайники и прочие ролевые прелести. Искусственный интеллект автор подключит только в третьей части, а системе PvP к этому времени придет конец, игрокам придется биться с компьютерными противниками. В довершение Эскил обещает наполнить мир разнообразными NPC, которые глубже погрузят геймеров в виртуальную вселенную.

В чем же особенность Love? Большинство шутеров от первого лица и MMO ставят перед игроком задачу, которую тот решает при помощи заранее заготовленного средства. Например, нужно перейти через поле под обстрелом вражеской артиллерии. Дизайнеры вручают геймеру оружие, способное уничтожить противника и расчистить путь. В Love весь мир создается процедурно, программой, которую пишет Стеенберг, а игрок при помощи строительных блоков и скриптов самостоятельно готовит все необходимые приспособления. Именно такой подход, по мнению Стеенберга, дает полезный опыт, а главное – чувство, что геймеру под силу разрешить любую задачу.

На старте игры можно найти радио, передающее сигналы на 250 частотах. С его помощью игроки сумеют разговаривать друг с другом, перехватывать сообщения противника, а также управлять механизмами. Система может показаться необычной, но на деле все просто. Вы соорудили дверь. Затем

Справа: Игра может похвастаться масштабом. Стеенберг отдает отдельную планету под заселение всего двум сотням геймеров.



Композитор игры – талантливый музыкант Ян Дорш (Ian Dorsch), мультиинструменталист, многократный призер конкурсов. В звукозаписывающей студии он работает с 14 лет, журнал Electronic Dreams посвятил шестнадцатилетнему композитору целую статью, а к поступлению в музыкальную школу при Западном вашингтонском университете юноша уже обладал опытом студийных записей в самых различных стилях от рока до популярных композиций. В 2004 году Ян выиграл конкурс Game Audio Network Guild. Его работы можно послушать на сайте www.willowtreeaudio.com.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? История, которую вы напишете сами; игра, где можно жить в доме, построенном своими руками; мир, заставляющий идти неизведанными путями. Планета-конструктор в современном Интернете.

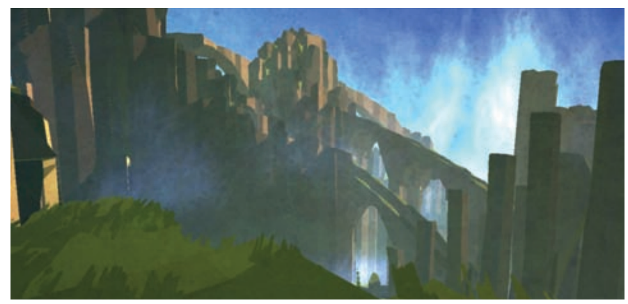
ЧЕГО БОИМСЯ? Эскил Стеенберг стоит на грани между новым словом в игровой индустрии и неудачей. Почти вся игра – большой эксперимент. Одной заметной ошибки хватит, чтобы геймеры разочаровались в Love.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Увидеть большой изменяемый мир, который можно править по своему вкусу, на зрелищные командные сражения, на нестандартное оформление, блестящие световые эффекты, и конечно новые впечатления от онлайновой игры.



Дома исчезают за горизонтом. Не мудрено, тут вам не стандартный плоский мир, а настоящая планета.

«Я намерен создать игру своими силами, – пишет Стеенберг, – и это означает, что мне нужно быть изобретательным. Я не пытаюсь сделать редактор внутри игры, я делаю редактор, который сам сотворит виртуальную вселенную. Любой персонаж вправе просто подойти к ближайшей горе и, используя контекстное меню, вырыть в ней пещеру. Затем укрепить «нору» опорами и обустроить в ней уютное жилье. В принципе, дом можно построить из чего угодно – из дерева, каменных блоков, даже автомобилей. А для противников подобные сооружения будут генерироваться автоматически».



нужно придумать для нее кодовое слово и установить радиочастоту. Каждый раз, когда кто-то начнет передавать это слово на заданной частоте возле двери, она будет открываться. По такому же принципу управляются все объекты в игре. Однажды кто-то изобретет бомбу, установит для нее частоту и кодовое слово. Стоит лишь напечатать пароль на нужной волне – и БУМ! Механизм сдетонирует. Некоторые предметы самостоятельно передают сигналы – скажем, реально установить на подступах к городу сенсор движения, который при приближении врага приведет бомбу в действие автоматически. Таким образом, можно построить и заставить работать целый город или возвести мощную линию оборонительных сооружений, и только от игрока зависит, как он распорядится имеющимися ресурсами. Рано или поздно станет ясно, что искусственный интеллект пользуется той же системой, и это откроет необозримые просторы для шпионажа и всевозможных диверсий.

Всякое событие в игре уникально и не дублируется. Если вы победили злодея, он исчезнет навсегда, если совершили открытие или внедрили изобретение, слава первопроходца останется за вами. Смелые, сильные и изобретательные игроки навсегда впишут в историю мира свои имена и героические подвиги. Кстати, система квестов тоже не похожа на принятую сейчас в MMORPG. Вы просто начинаете исследовать мир, сами ищете себе занятия: на холме стоит крепость, вы хотите ее уничтожить. Когда вы добьетесь цели, крепость исчезнет навсегда, а вы покроете себя неувядающей воинской славой.

Love визуально напоминает Ico. Те же колонны, уходящие в небо, поражающие воображение арки в гигантских стенах. Нас ждет невероятно красочный мир, и если отвлечься и побродить вокруг города, можно увидеть много интересного. Например, подающие энергию в город излучатели, или телепорты, открывающие путь в любой уголок планеты. Наконец, новые поселения и подземелья с ценными вещами и строительными материалами. Найдется место и для предметов, оставленных противниками, как безвредных, так и смертельно опасных – об осторожности забывать нельзя.

Управление в Love будет предельно простым – WASD для передвижения, прыжок, огонь/действие и возможность оглядеться по сторонам при помощи мыши. Никаких стрейфов, пригибаний, прицеливаний и прочего. Стеенберг рассчитывает на то, что максимальная простота управления в сочетании с высокой частотой кадров помогут игрокам быстро освоиться в мире и развивать индивидуальные игровые навыки, стать настоящими профессионалами Love. Разработчик не хочет заставлять подписчиков просиживать возле компьютера многие часы. Он строит геймплей таким образом, чтобы игроки смогли тратить за монитором столько времени, сколько посчитают нужным, как в Tetris. Основные инструменты уже работают. Можно делиться силой, чтобы лечить других участников, носить снаряжение для подводного плавания, передвигать блоки, пользоваться радиочастотами и десятком видов оружия.

Игра выглядит настоящим сплавом различных видов искусств, основанным на современных интернет-технологиях. У Стеенберга есть потенциал, чтобы воплотить в жизнь одну из лучших задумок компьютерной игры уже в этом году. **СИ**

КАЖДОЕ СОБЫТИЕ В ИГРЕ УНИКАЛЬНО И НЕ ДУБЛИРУЕТСЯ. ЕСЛИ ВЫ ПОБЕДИЛИ ЗЛОДЕЯ, ОН ИСЧЕЗНЕТ НАВСЕГДА…

В планах Стеенберга распространять клиент бесплатно, но пользователи должны будут вносить ежемесячную абонентскую плату. Он хочет подключить к каждому серверу от 100 до 200 игроков. Клиент они скачают даром, а за 30 дней игры отдадут примерно 20 евро – стоимость игрового и дополнительного аккаунтов. Дополнительный нужен, например, для того, чтобы пригласить друга в свою партию, но воспользоваться им можно, только когда игровой аккаунт активен.

Внизу: Города в мире Love будут строиться с нуля и там, где игрокам захочется, хоть в жерле вулкана. В них будут находиться склады ценностей – что-то вроде общего инвентаря, который делят все населяющие город геймеры.



Строительный материал. Хозяйственные игроки построят из этого леса массу полезного.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

НЕ СТАРЕЮТ ДУШОЙ ВЕТЕРАНЫ В лос-анджелесской студии Riot Games трудятся люди, прежде работавшие в Electronic Arts, Microsoft, Sega, Sony, Atari, Konami, Activision и Midway, – неплохой список, не правда ли? Поможет ли это играм компании или навредит – мы скоро узнаем. Но очень радует, что Riot Games не слишком козыряет прошлыми заслугами своих сотрудников. Главная цель компании – успех на поприще онлайновых игр для PC и консолей. Именно по этой причине они вкладывают в League of Legends все свои силы.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Цветовая палитра на показанных картах выглядит немного безумно. Мы надеемся, что разработчики представят и более мрачные виды мира Valoran, иначе от долгой игры в Clash of Fates глаза заболят.

Туманное завтра чемпионов

Каждый Champion имеет не только заранее определенные параметры и индивидуальные особенности, но и собственную историю. К примеру, единственный оставшийся в живых из своего клана минотавр Alistar разыскивает девушку по имени Yessinia: долгое время Alistar был рабом на угольных шахтах, и заботливая Yessinia лечила его раны. Маленькая Annie попросту не может не участвовать в сражениях, ее родители – маги с темным прошлым, и жажда насилия у этой героини чуть ли не в крови. У Tryndamere, считающегося в своем клане Fyrone Flats едва ли не новым мессией, причина только одна – быть лучшим. А у жрицы Soraka, напротив, стремление стать самой сильной вызвано лишь необходимостью защищать людей собственного клана. Истории многих персонажей пересекаются: например, темный ангел Morgana Le сражается на одной строне, а его сестра Kayle – на другой. Кто знает, как они поведут себя при встрече? Похоже, разработчики готовят нам немало сюрпризов!

› League of Legends: Clash of Fates



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

Многие компании успешно делают игры на стыке разных жанров. Не первый десяток лет подобный подход весьма продуктивен при создании однопользовательских проектов, но с недавних пор он становится важным и для MMO-разработок.

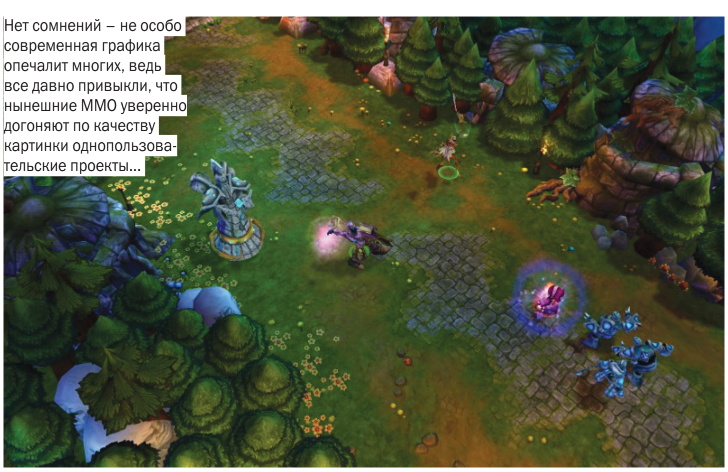
ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Riot Games
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
www.leagueoflegends.com
Страна происхождения:
США

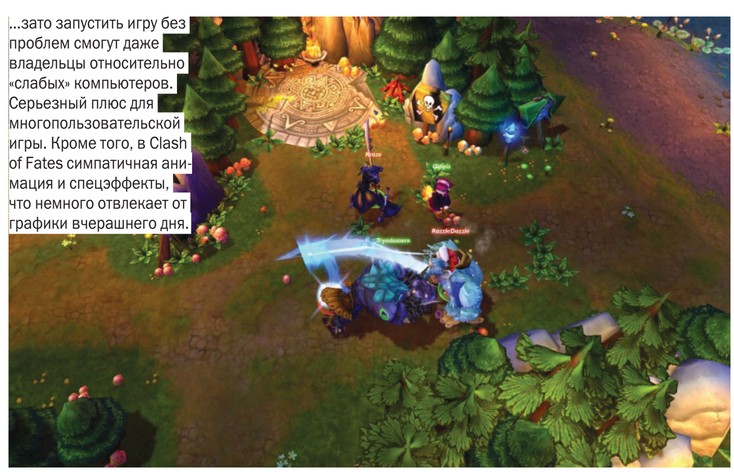
Идти к успеху можно по-разному – скажем, сделав ставку на оформление. Однако в нашем случае серьезные капиталовложения в графику не панацея, и если в одиночном режиме еще удается как-то выехать за счет картинки, то в MMO обман раскрывается слишком быстро – отсутствие глубины здесь особенно критично. Можно поступить иначе: ухватиться за какую-то оригинальную идею и позволить ей править балом – вот тогда-то и появляется шанс продержаться подольше. Сотрудники Riot Games именно так и поступают. Правда, усердно культивируя собственную идею, они до сих пор не могут классифицировать League of Legends: Clash of Fates. Но по их ответам примерно понятно – нам предложат некую смесь стратегии и RPG. А вот элементы какого жанра окажутся главными, а какого вспомогательными – пока не ясно. Попробуйте сделать выводы самостоятельно на основе собранной нами информации.

Начнем с сюжета. Многие столетия в землях Valoran не утихали войны, но кровопролитию наконец-то положен конец. Произошло это, когда были подписаны соглашения о ненападении – сильные мира сего, то есть, конечно, мира Valoran, решили создать так называемый Институт Войны, позволяющий «выяснять отношения», не нанося ущерба мирному населению. Согласитесь, такой подход представляется как минимум более гуманным: вовсе не обязательно уничтожать целые континенты – достаточно просто провести ряд сражений на аренах (они же – Fields of Justice) и понять, кто достоин стать правителем страны и чье слово будет законом для всех. Заодно и никаких голосований проводить не нужно – можно изрядно сэкономить на предвыборной кампании.

Одним из таких уникальных «сильных», имя которым – Summoners, и предстоит стать игроку. Как будет выглядеть Summoner и как сложится его жизнь – зависит только от вас. Но имейте в виду, что сам он в сражениях не участвует. Зато под его контролем постоянно находится так называемый Champion. Как вы наверняка уже догадались, у игрока Summoner может быть только один, а персонажа для сражения всякий раз придется выбирать заново – для каждого боя, который может состоять из нескольких раундов. В хо-



Нет сомнений – не особо современная графика опечалит многих, ведь все давно привыкли, что нынешние MMO уверенно догоняют по качеству картинки однопользовательские проекты...



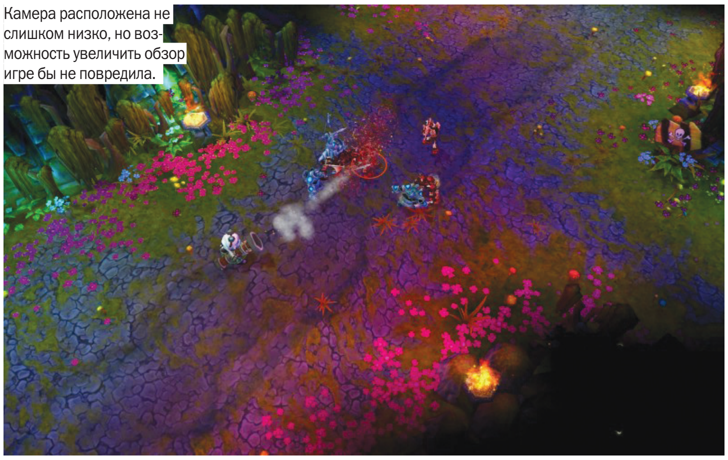
...зато запустить игру без проблем смогут даже владельцы относительно «слабых» компьютеров. Серьезный плюс для многопользовательской игры. Кроме того, в Clash of Fates симпатичная анимация и спецэффекты, что немного отвлекает от графики вчерашнего дня.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Неоднозначная игра, кажущаяся на редкость увлекательной и необычной на фоне однотипных MMO последнего времени. Причем, судя по всему, способная привлечь внимание даже тех, кто бесконечно далек от этого жанра.

ЧЕГО БОИМСЯ? Что игра сможет удержать геймера только первые пару часов, обещанные непродолжительные сражения окажутся не такими занятными, а различия между персонажами не столь существенными.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На огромное количество интересных находок, которые заставят обратить внимание на игру как поклонников стратегий, так и любителей World of Warcraft.


Камера расположена не слишком низко, но возможность увеличить обзор игре бы не повредила.



ВОЗМОЖНО, В БУДУЩЕМ АВТОРЫ ПОЗВОЛЯТ ИГРОКАМ СОЗДАВАТЬ ПОДОПЕЧНЫХ, НО ПОКА ОБ ЭТОМ И РЕЧИ НЕТ.

де битвы Champion получает опыт, но использовать его в новых схватках не получится. В отличие от подопечных, Summoner получает причитающиеся навыки и умения насовсем, а также имеет возможность завладеть новыми вещами и артефактами.

Под его (то есть, вашим) управлением может оказаться как злобный маг, так и страшный монстр или милая девочка. Все они обладают определенными особенностями, относятся к тому или иному типу созданий: Healer, Support, Sniper, Hunter… есть даже True Tank! И у каждого свои достоинства и недостатки: один хорош в оборонительной магии, другой в силах выследить противника по запаху, благодаря умениям третьего можно на время поднять характеристики всем без исключения дружественным персонажам, четвертый обладает недюжинной силой, «ударная волна» которой не щадит ни чужих, ни своих, а кто-то способен нагнать страху на врагов. У каждого персонажа есть целых пять отличительных черт. И самое интересное, что у десятка представленных нам вояк (со временем их будет намного больше) ни одна особенность пока не дублируется. Пусть некоторые из них и оказались похожими, но все же Riot Games проделывает колоссальную работу.

Наверное, именно поэтому в игру не планируется встраивать Champion-конструктор – да и нужен ли он вообще при таком подходе со стороны разработчиков? Ведь мало просто расставить умения и параметры – нужно соблюсти хрупкий баланс. Есть вероятность, что в будущем авторы позволят игрокам создавать подопечных, но пока о такой возможности речи не было – только право голоса для всех участников игрового сообщества League of Legends. Количественные показатели также пострадать не должны: изначально в Clash of Fates будут доступны десятки самых различных существ, да и Riot Games не собираются останавливаться на достигнутом, обещая выдумывать новых героев даже после релиза.

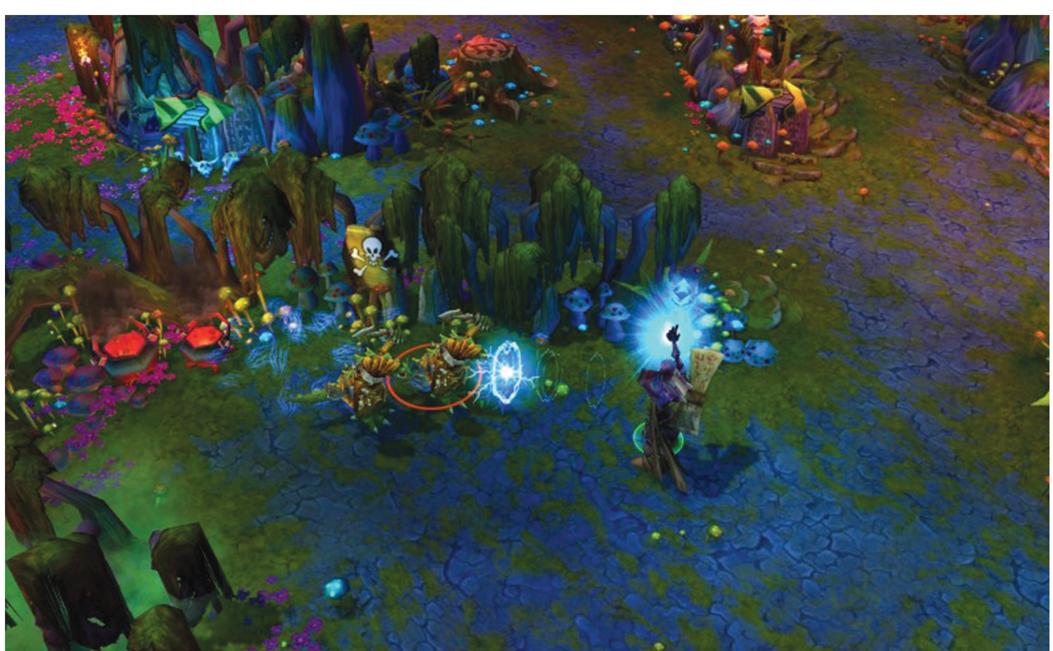
Теперь остановимся чуть подробнее на Fields of Justice. Пока их всего лишь три, но помните – речь идет именно о полях боя, а на них может оказаться не один десяток уровней. У каждой локации своя история и свои особенности. Сумеете ими воспользоваться – получите преимущество, а если нет, его приобретет враг. Возьмем, к примеру, орудийные башни, щедро разбросанные рукой дизайнера, – кто первым их захватит, у того больше шансов одержать победу. Но на картах попадаются не только противники, управляемые живыми людьми, – вам запросто могут повстречаться представители местной фауны или недружелюбно настроенной флоры. Не стоит забывать и про магазинчики, куда стоит заглядывать во время коротких передышек.

Что особенно важно – необязательно от вас потребуют расправиться с противниками: задания могут быть весьма непохожими, так что победа не всегда остается за самым сильным или за самым быстрым игроком.

Для большего разнообразия в игру введено более двухсот предметов, способных повлиять на исход боя. Пока разработчики рассказали нам только о довольно обычных вещичках: увеличивающих жизненную энергию и запас маны напитках, повышающем силу и выносливость обмундировании, улучшающих меткость или скорость регенерации артефактах. Однако это лишь малая толика обещанного добра – так что самое интересное еще впереди. Тем более многие предметы удастся получить только после ряда побед в сражениях (и это еще не все – разработчики обмолвились о некоем дополнительном контенте, который будет доступен по достижении определенных успехов). Причем биться можно не только один на один, будут и массовые побоища между командами разных кланов.

Когда все это великолепие окажется общедоступным? Большой вопрос! Но еще больший – стоимость и официальная поддержка на территории России. Несмотря на обилие информации и неприличный срок разработки, вопросы эти до сих пор открыты. Пока приходится просто ориентироваться на 2009 год. **СИ**

Внизу: Каждый Champion обладает индивидуальной анимацией и с любовью проработанной модelькой, спутать которую с любой другой попросту невозможно.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА Триада – традиционная форма преступного сообщества, которая существует в Китае со II века до н.э. Деятельность триад имеет международный характер, хотя наиболее активны они в Азии. Подавляющее большинство участников этих группировок — этнические китайцы, но встречаются и эмигранты из Кореи. Сегодня триады занимают второе место среди криминальный групп мира по количеству совершенных преступлений после итальянской мафии.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ





Мини-игр с использованием стилуса ожидается много, причем большинство заготовлены специально для сюжетных миссий. Сейчас известно, что «своими руками» придется делать коктейли Молотова (и швырять их в толпу врагов «росчерком пера»), собирать снайперские винтовки, наносить татуировки и, конечно, угонять автомобили – поковырявшись отверткой в замке зажигания. Не забыта и другая особенность Nintendo DS – встроенный микрофон. В него предлагается громко свистеть, чтобы привлечь внимание таксистов. О том, насколько глупо это будет выглядеть со стороны, разработчики, видно, не задумывались.





ТЕКСТ
Кирилл Перевозчиков

› Grand Theft Auto: Chinatown Wars

За долгие десять лет, прошедшие с выхода Grand Theft Auto 2, мы слишком привыкли взирать на большие города снизу вверх. Новые технологии подарили новые ощущения, и люди вдруг принялись всерьез рассуждать о реализме в видеоиграх…

В GTA IV можно было заниматься чем угодно, но приятнее всего – укатить на дорогом авто на берег встречать почти настоящий закат. Мы многим обязаны технологиям и «реализму». Но пора вернуться к истокам и снова взглянуть на город сверху. Потому что Grand Theft Auto приходит на Nintendo DS. Куда более аркадной и веселой, чем мы могли себе представить.

Анонс Grand Theft Auto: Chinatown Wars – это логотип игры на E3 2008 и девять месяцев молчания. Ни единого арта, скриншота или пресс-релиза, ни намека на то, что нас ждет, – одна только высокомерная надпись «Coming this winter on Nintendo DS». Зима, тем временем, близится к концу – и лишь сейчас, после переноса даты выхода на 17 марта, разработчики нехотя раскрывают карты.

Слова истины

Итак, главное, что нужно знать о Chinatown Wars: ее делает команда Rockstar Leeds. А это, напомним, люди, ответственные за Liberty и Vice City Stories для PSP (и позднее PS2), уж они-то точно знают, как работать с портативными платформами. «Nintendo DS ничуть не ограничивает наши возможности, – говорит Гордон Холл, глава студии, – она лишь меняет наше представление об аппаратных ограничениях». Поэтому в Chinatown Wars не будет никаких технических компромиссов – она просто будет «другой GTA». Насколько другой?

Во-первых, геймплейные акценты сместятся в сторону аркадности: будет больше пальбы и взрывов, возрастет плотность экшна. В первую очередь именно поэтому игровая камера теперь закреплена выше обычного – у DS слишком маленький экран, чтобы одновременно уместить все игровые события и широкую спину персонажа. А «рисованные» контуры и использование cel-shading призваны не только скрыть недостатки графики, но и подчеркнуть изысканную «восточную» стилистику игры. Как видно из названия, Chinatown Wars расскажет о войне триад, китайских мафиозных группировок. Сюжет подается на стол небольшими порциями под кисло-сладким соусом анимационных видеороликов.

Huang, You're a Star!

С одного из них и начинается игра. Начинается, как и всякий GTA-дебют, в Либерти-Сити. Главного героя – вас – пытается утопить в океане парочка чем-то очень недовольных мужчин. Звать вас отныне Хуань Ли (Huang Lee) – вам около 25 лет, вы среднего роста, дважды судимы за подделку товарных знаков и «автоугон в особо крупных масштабах». По легенде, Хуань прилетел в Либерти, чтобы передать своему дядюшке Ву Ли фамильный меч, древнюю семейную реликвию. Истинная цель визита, конечно, совсем другая, а именно: найти и уничтожить людей, разрушивших вашу семью. Но все это будет потом, а пока нужно хотя бы выбраться из тонущей машины. Как? Ну это же очевидно: разбить стекло стилусом! Привыкайте – примерно такие контекстные мини-игры, которые появляются по ходу игры и требуют к себе внимания на сенсорном экране, вас ждут в дальнейшем. Ну а на экране верхнем Хуань (помните? – маленький человечек, вид сверху) тем временем выбирается из воды и остается наедине с большим недружелюбным городом.

Самое время выяснить некоторые нюансы управления Chinatown Wars. Во-первых, все основные действия выполняются с помощью кнопок – в игре заявлена стандартная GTA-схема управления с поправкой на вид сверху. Но при этом камеру можно свободно вращать, а стрельба снабжена автоприце-

ВЫГЛЯДИТ CHINATOWN WARS ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ ХОРОШО. БЛИЖАЙШИЙ ОРИЕНТИР – GTA IV В СТИЛЕ NO MORE HEROES, ВИД СВЕРХУ.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay.3D
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar Leeds
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
17 марта 2009 года
Онлайн:
www.rockstargames.com/chinatownwars
Страна происхождения:
США

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? GTA на Nintendo DS грозит оказаться даже лучше, чем мы представляли, – сохраняя многие достижения последних частей серии, Rockstar Leeds возращается к классической top-down концепции и старается сделать все, чтобы нам было весело.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? От всей души надеемся, что Rockstar Leeds не уронит честь бренда и выдаст на-гора оригинальную, красивую, глубокую и увлекательную – то есть самую что ни на есть настоящую – Grand Theft Auto.

ЧЕГО БОИМСЯ? Не все пока понятно с сюжетом, да и саундтрек вызывает некоторое беспокойство. Потому боимся неизвестности и того, что ретро-стилистика повредит популярности игры, невзирая на ее качество.



Три танка и миниатюрный ядерный взрыв – верный признак того, что вами всерьез заинтересовалась армия США.



ливанием, что должно сделать новую игру более удобной, нежели, к примеру, ту же GTA 2. Стилус и сенсорный экран предсказуемо задействованы в мини-играх и, что более важно, в обращении с PDA.

Wireless Wars

Портативный компьютер в Chinatown Wars – это симбиоз сотового телефона и интернет-кафе из GTA IV. Во-первых, вам понадобится мини-карта, украшенная элементами HUD'а – шкалой здоровья и брони. Во-вторых, в PDA хранятся все контакты персонажа. В-третьих, с наладонника можно заглянуть в Интернет, чтобы проверить почту (забитую, как всегда, уморительным спамом от Rockstar) или полистать новости. Также PDA можно синхронизировать с лэптопами в купленных домах или убежищах, а лэптопы, в свою очередь, имеют доступ в «настоящий» Интернет (помните, DS дружит с Wi-Fi) в целом и Rockstar Social Club в частности – такое в сериале реализуется впервые. Разработчики обещают невиданную интерактивность: от отправки статистики и рекордов до обмена предметами с другими игроками. Предполагается, что вы даже сможете обмениваться маркерами на карте – в теории это должно помочь в поисках запрятанных предметов. В общем, тут все интересно и запутанно, а про полноценный мультиплеер при этом пока ни полслова.

Зато у разработчиков есть достаточно странный повод для гордости – продвинутый режим торговли наркотиками. Оказывается, у всех уважающих себя триад должен быть свой «маленький бизнес», а потому в игре можно будет заводить точки продаж, назначать цены с помощью PDA и расстреливать камеры наблюдения (аналоги припрятанных пакетов или голубей из GTA IV), чтобы драгдилеров не засекли бдительные федералы. Кстати, уход от полиции теперь работает по-новому, опять же, в угоду экшну. Чтобы сбить уровень «звездочек», не нужно прятаться, наоборот – нападайте! А именно – постарайтесь уничтожить заданное количество полицейских машин. Тогда, видимо, стражи порядка изрядно струхнут и отправятся в полицейский гараж за новыми автомобилями.

No More Ugliness

Выглядит Chinatown Wars действительно очень хорошо. Попробуйте представить GTA IV в стиле No More Heroes с видом сверху. Персонажи и машины обведены жирными контурами – и видно получше (экран у DS все-таки невелик), и полигоны не торчат. Город выглядит бодрячком: аккуратные текстуры и динамическое освещение свое дело делают. И ведь заявлены не только полноценная смена дня и ночи, но и погодные эффекты: дождь, туман – все как у взрослых. Пешеходы и авто по-прежнему спешат по делам, Либерти-Сити живет своей жизнью. Единственный серьезный компромисс, на который пришлось пойти Rockstar Leeds, – это замена полноценного радио инструментальными композициями без вокала. Разработчиков можно понять: качество звука на DS и так не ахти, а уместить на картридж, помимо самой игры, еще и прорву «живых» песен – задача незаурядная. По той же причине не озвучены и видеоролики: они больше похожи на анимированные комиксы.

Но все эти жертвы – ничтожно малая цена за «настоящую GTA» на Nintendo DS. А ведь она нам дорога еще и потому, что игры с рейтингом Mature на консолях от Nintendo всегда в дефиците, и каждая новинка вызывает бурный интерес. На Wii в 2009 году будет отдуваться Madworld, а на DS эта роль досталась Grand Theft Auto: Chinatown Wars. Самой необычной GTA за последние годы. **СИ**

Вверху: Выпадающее из врагов оружие помечается такими вот очевидными «указателями».

Внизу: В одной из миссий предстоит угнать пожарную машину, чтобы потушить горящие грузовики. Струя воды управляется с помощью стилуса.



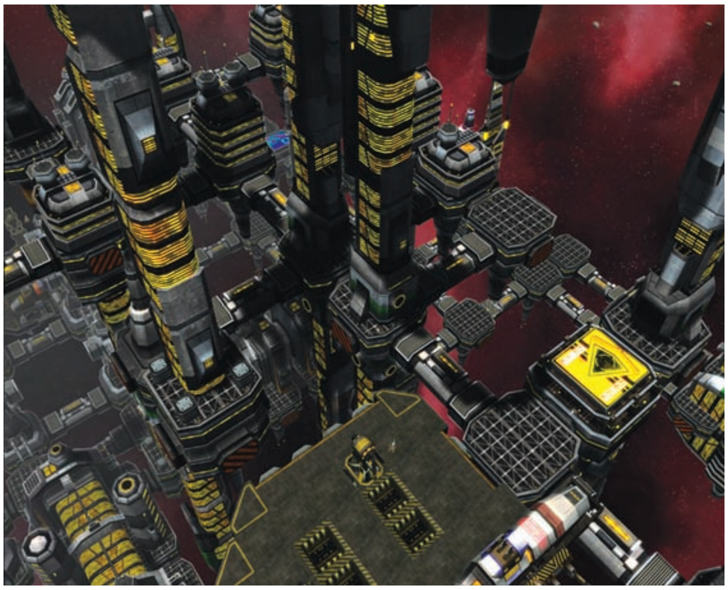
Торговля наркотиками – необязательное, хотя и, как всегда, весьма прибыльное занятие.



ЭТО ИНТЕРЕСНО

OG GAMES История компании OG Games началась с того, что двое друзей, Илья Синельников и Андрей Сильвестров, знакомые друг с другом со школьной скамьи, решили создавать игры. У обоих был солидный опыт программирования и руководства IT-разработками. Сначала друзья думали реализовать онлайновый мир, где можно выращивать существ на манер знаменитых покемонов. Затем идея трансформировалась: теперь речь шла об огромной вселенной будущего, где игроки становились отважными капитанами космических кораблей.

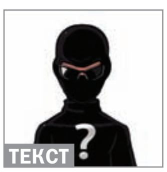
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Андрей Сильвестров:

«Звездные системы Новы относятся к трем типам. Зеленые, или, как их еще называют, «домашние» сектора находятся под контролем одной из рас, и дружественным пилотам здесь ничто не угрожает. Желтые системы являются смешанными. Тут можно встретить представителей всех фракций, вооруженные группировки и нейтральных пилотов. Порядок пытается поддерживать орбитальная полиция, но далеко не всегда ей это удается. Красные сектора – самые опасные. Там царит хаос и полно желающих поживиться за чужой счет. Зато и награда соответствующая – в красных системах больше всего ресурсов и можно встретить NPC, с которых падают самые редкие трофеи».


В красных секторах тоже кипит жизнь, но смертность здесь значительно выше, чем в защищенных домашних системах.



ТЕКСТ
Аркадий Михрюткин

› Nova Online

Прабабушка космических симуляторов Elite еще долго будет примером для подражания. Глава компании CCP Хильмар Питерсон признался, что именно «Элита» вдохновляла его на на создание игры мечты. В итоге исландцы подарили миру одну из лучших современных MMORPG – EVE Online. В России тоже пока не разучились воплощать в жизнь мечты туманной юности.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.action-RPG. MMO.sci-fi.spaceship
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
OG Games
Разработчик:
OG Games
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
II квартал 2009 года
Онлайн:
www.novaonline.ru
Страна происхождения:
Россия

В московском офисе OG Games три последних года идет работа над новым проектом Nova Online. Тоже про космос, тоже созданным под впечатлением от Elite.

Итак, далекое будущее. Люди наконец освоили межгалактические перелеты и устремились колонизировать новые миры. С помощью зеркальных аномалий, соединяющих окраины глубокого космоса, удалось добраться до самых отдаленных уголков рукава Ориона. И тут обнаружилось, что мы не одни во вселенной. Две другие разумные расы, Зоки и Нешилиты, заявили свои права на богатые ресурсами звездные системы, и так как никто не хотел уступать, началась эпоха войн. Но время шло, а победитель все не объявлялся. Наконец участники конфликта поняли, что силы равны и драться так можно бесконечно, поэтому пошли на компромисс. Обитаемый мир был поделен на три части, контролируемые разными цивилизациями, а за их пределами оказались малоизученные системы, ставшие прибежищем для космических пиратов и отбросов общества.

Предыстория «Новы» похожа на EVE Online. Сразу вспоминаются войны Амарров с Минматарами, Империя и неуправляемые «нули». Но если в EVE создатели сделали упор на тактические бои, OG Games привнесла в жанр стремительный экшн. Управляя своим кораблем, игроки могут уклоняться от выстрелов, показывать чудеса маневрирования и одновременно с этим поливать врагов лазерным огнем. «Nova Online – игра активных действий, наша главная фишка в драйве», – рассказывает Андрей Сильвестров, генеральный директор OG Games. Достоинство такой системы в том, что наличие крутого корабля и прокачанных умений не гарантирует победу. Намного важнее иметь хорошую реакцию и боевой опыт, знать сильные и слабые стороны своего звездолета.

Матерый пилот может атаковать противников, находящихся вне его поля зрения, использовать окружение в качестве заградительных заслонов, уничтожать цели одним метким попаданием, стрелять рикошетом. По духу «Нова» близка к киберспорту, но в то же время является полноценной MMORPG. С интересным контентом, экономикой, системой производства и вселенной, в которой могут одновременно уживаться тысячи игроков.

В каждой системе рукава Ориона кипит жизнь. Где-то еще слышится эхо старой войны, на космических станциях бойко идет торговля, NPC ждут храбрецов, чтобы поручить ответственные задания. Дряхлого суденышка с базовым двигателем достаточно, чтобы исследовать любую систему. Но для перелетов в другие сектора не обойтись без звездных врат, установленных в районах зеркальных аномалий и использующих их возможности. Как работают врата, никто не знает, зато расы научились их контролировать и не пускать внутрь врагов. Еще один способ быстро перебросить корабль за тридевять земель – транспортный шатл. Но тут уже придется раскошелиться.

Путь в клонилку

Выбор стального коня – для пилота самая важная задача. Хотя крупный корабль вмещает здоровенные пушки и стоит целое состояние, он не является универсальной машиной смерти. Идеальных кораблей здесь вообще нет – только модели, подходящие для тех или иных целей. Крейсеры обладают впечатляющей военной мощью, но медлительны и неповоротливы, скауты не так хорошо вооружены, но легко уклоняются от огня. Так как расы отличаются друг от друга культурой и уровнем развития, суда у них тоже со своими особенностями. Например, у одного народа корабли лучше ремонтируются в бою, у другого быстрее восстанавливают защитное поле. Но что делает любой корабль по-настоящему уникальным – это

Андрей Сильвестров:

«Игрок может изучить любое дерево навыков, лишь бы хватало очков. С помощью умений можно атаковать или ослаблять противника, усиливать защиту, ставить ловушки и делать многое другое. Некоторые скиллы задействуют физическую модель движка: отталкивают ракеты, ускоряют корабль или резко меняют направление движения».

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Гремучая смесь Star Control, EVE Online, «Космических рейнджеров», Elite, Subspace и десятка других звездно-приключенческих игр. Авторы заверяют, что взяли от них лучшее. Если это хоть наполовину так – нас ждет хит!

ЧЕГО БОИМСЯ? В синглах экшн – вещь популярная. Но когда экшн пытались внедрить в жанр MMORPG, это нередко заканчивалось крахом. Вспомнить хотя бы Fury или Tabula Rasa. Удастся ли Nova Online избежать печальной участи предшественниц?

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Пять лет у EVE Online нет конкурентов в жанре. Все словно помешались на фэнтези и клепают игры про эльфов, гномов и орков. На фоне такого безобразия Nova Online – как глоток свежего воздуха. Более того, это русский проект. Так что ждем, надеемся и верим.


Космические станции – это центры взаимодействия игроков, где можно все купить, продать и отремонтировать.



грамотно подобранные модули. Навесить устройств защиты или взять турбоускоритель, вставить лишнюю пушку или на ее место засунуть ракетный отражатель, какой генератор щитов выбрать – с большой «толщиной» или быстрым восстановлением? Полезных модулей так много, а доступных слотов на корабле так мало, что голова от вопросов будет пухнуть постоянно.

А ведь еще нужно позаботиться об оружии. Энергетические пушки, ионные лучеметы, самонаводящиеся ракеты, рикошетные бомбы, мины замедленного действия – это лишь несколько примеров игрушек, которыми можно убедить врагов в своей правоте.

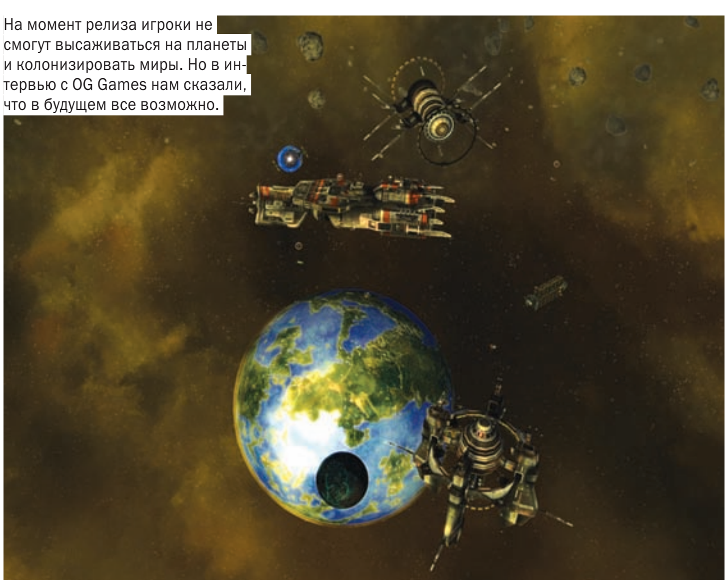
Так как орбитальная полиция следит за порядком в домашних системах и быстро расправляется с залетными пиратами, идеальное место для PvP – красные сектора. Здесь NPC уже не вмешиваются в разборки игроков, и все трофеи достаются победителю. Хорошо это или плохо, но наказание за смерть в Nova Online не такое хардкорное, как в EVE. Когда корабль разлетается на атомы, он чудесным образом возрождается в ближайшей «клонилке». При этом часть модулей изнашивается, а из трюма может исчезнуть один-два предмета. На грошовой посудине, в общем-то, и терять нечего, но чем дороже оснащение, тем рискованнее вылетать за пределы домашних систем. Никогда не знаешь, каких именно модулей тебя в случае смерти лишит его величество Генератор Случайных Чисел.

Хотя сражения в Nova Online играют ключевую роль, это не значит, что мирным пилотам нечем заняться. Любители квестов могут стать союзниками любой фракции и выполнять ее поручения. Некоторые задания расскажут не только о том, что происходит вокруг, но и объяснят причины войны. Для крафтеров тоже найдется работенка. Так как в игре существуют десятки типов ресурсов, и они раскиданы по всей галактике, придется изрядно помотаться, чтобы насобирать на ценный предмет. А за самые редкие минералы и вовсе ведутся настоящие бои.

Работа над Nova Online подходит к концу. Скоро начнутся жаркие космические баталии, и чтобы хорошо к ним подготовиться, предлагаем вам пока размяться в Subspace. В этой старенькой игрушке очень похожие управление и боевая система, а найти ее можно на нашем DVD. **СИ**

Андрей Сильвестров:

«Изначально мы хотели реализовать добычу ресурсов из астероидов по принципу: "Навел на цель, подождал, получил". Но испытав на практике, поняли, что это быстро надоедает, а главное – не вписывается в динамику игры. В итоге мы решили приблизить систему к обычному бою, только в качестве врага выступает не другой корабль, а астероид. Нужно просто расстрелять его и затем подобрать выпавшие ресурсы. Быстро, просто и удобно».


На момент релиза игроки не смогут высаживаться на планеты и колонизировать миры. Но в интервью с OG Games нам сказали, что в будущем все возможно.


Внизу: Лазер – одно из самых распространенных видов оружия в 4290 году. И неудивительно – он обладает хорошей скорострельностью, разрушительной мощью и стоит недорого.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ATLUS

ИЗДАТЕЛЬ Последнее время американское отделение компании Atlus издает всё больше и больше малобюджетных японских игр для самых разных платформ, от PS2 до Xbox 360. Это не значит, что игры плохие, напротив: занимаясь теми проектами, до которых нет дела крупным издателям, Atlus U.S.A. создает себе правильный имидж. Когда еще у американских геймеров получилось бы попробовать Arcana Heart, Metal Saga или Operation Darkness! Жаль, но о европейском отделении Atlus пока не задумывается.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.beat-em-up
Зарубежный издатель:
Atlus
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Success
Количество игроков:
1
Дата выхода:
10 марта 2009 года (США)
Онлайн:
www.atlus.com/tokyobeatdown
Страна происхождения:
Япония

Вверху: Драться можно как угодно и чем угодно. А поскольку кроме бандитов на улицах Токио никого, оказывается, и не встретишь, бить тоже позволяется еще и кого угодно.

Справа: Почти в каждой трёхмерной игре на Nintendo DS можно посмеяться над полигональной графикой. Tokyo Beat Down исключением не станет.







Tokyo Beat Down

ЧТО ЗНАЕМ? Небольшой отряд токийской полиции днем и ночью готов доказывать преступникам их неправоту. Для достижения благой цели эти люди не боятся пускать в ход кулаки, не стесняются бить преступников ногами и не отводят на раздумья ни секунды перед тем, как начать палить по хулиганам из дробовика. В Tokyo Beat Down во всех подробностях расскажут, как эти бравые парни допрашивают свидетелей, перебив предварительно уличные банды в отдельно взятом районе; как каждый из токийских блюстителей порядка ломает руки и ноги, зачем это делает и почему в финале он обязательно спасет целый город. Для выполнения поставленных задач и жанр подобран соответствующий – классический «плоский» beat'em up с полигональной графикой. Помимо собственных кулаков и заученных приемов, герои могут брать на задания еще и разного вида оружие, от пистолета до пулемета или даже ракетницы. Время от времени они будут встречать напарников, чтобы обменяться последними слухами и выяснить, куда отправляться дальше и кого мутузить следующим. В Tokyo Beat Down предусмотрено несколько концовок, так что выбирать следующую жертву необходимо с умом. Когда следствие ведут такие знатоки, как Beast Cops, каждый случайно убитый преступник на счету!

ЧЕГО БОИМСЯ? Слабой и блеклой графики, однообразных уровней, примитивного сюжета и неинтересных бесед в перерывах между мордобитием и… другим мордобитием.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На хорошую проработку боевой системы, множество разных ударов, несколько различных концовок, сильных боссов и удобное управления.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ANNO 1404

ANNO ЗНАЧИТ «ГОД» Сериал Anno предназначен для терпеливых и усидчивых, он не любит торопыг. Порой один и тот же город развиваешь часами и кажется, что конца-края этому не будет. Но, тем не менее, вымирать Anno пока не собирается, общий тираж всех выпусков игры уже превысил 5 млн копий. Кстати, вот вам еще один любопытный факт: сумма цифр в дате, вынесенной в заголовок любой из частей, всегда равна девяти (можно сказать и по-другому: промежутки между ними кратны 99 годам). Впереди Anno 1305 или 1206? Скорее всего, да…

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city_building.historic
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Ubisoft/Related Designs
Количество игроков:
1
Дата выхода:
2009 год
Онлайн:
anno.uk.ubi.com
Страна происхождения:
Франция/Германия

Вверху: И без подсказок понятно: мы на Ближнем Востоке. А значит, экзотические товары и новые потребности населения не заставят себя ждать.

Внизу: А посреди пустыни построим город-сад. Главное – сразу же заняться орошением, иначе придется до конца дней своих разглядывать верблюдов и пески, пески и верблюдов…





Anno 1404

ЧТО ЗНАЕМ? Все течет, все меняется, и лишь сериал Anno остается. Уходят и приходят разработчики и издатели, а на прилавках раз за разом появляются новые части градостроительной стратегии «немецкого типа». Впрочем, даже она не выглядит застывшим в камне изваянием – уже Anno 1701 продемонстрировала современную графику, а Anno 1404, возможно, сделает еще один шаг вперед, заткнув конкурентов за пояс. Хотя суть попрежнему неизменна: вам придется создать город и обеспечить его жителей всем необходимым. Сделать это непросто – если поначалу поселенцам достаточно воды колодезной и хлеба ржаного, то позже без вин изысканных и булочек сдобных не обойтись. При этом резвиться нас отправят на Ближний Восток (пустыни и работы по орошению земель прилагаются), где и развернется действие полноценной кампании. Если же и этого недостаточно, то знайте: все достижения (а также скриншоты с изображением города) практически одним кликом мыши можно отправить в Сеть и продемонстрировать всем желающим.
Да, мы знаем, что Восток – дело тонкое, а где тонко – там и рвется. Но здесь, похоже, не тот случай: Anno 1404 выглядит весьма привлекательной и вряд ли провалится. Только бы эта привлекательность не улетучилась к релизу, точная дата которого пока неизвестна.

ЧЕГО БОИМСЯ? Попытки Ubisoft упростить геймплей, превратив серьезный экономический симулятор в незамысловатую «стратегию для всех и каждого».

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что сможем построить город своей мечты на Ближнем Востоке и наблюдать за его ростом на протяжении многих лет.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РОДОСЛОВНАЯ STEAL PRINCESS До того, как выдать на-гора Steal Princess, студия Climax стала известна среди поклонников action-adventure благодаря проекту Landstalker, вышедшему в 1992 году (позднее Landstalker обзавелась сиквелом Lady Stalker). Как и в Steal Princess, происходящее демонстрируется в изометрическом виде, а герой, разыскивая сокровища, не только дерется с монстрами, но и решает загадки. Landstalker собирались портировать на PSP. Эта версия была отменена, и взамен ретро-хит обосновался на Wii: в Европе его можно приобрести с 5 октября 2007 года через Virtual Console.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
action.platform.3D/puzzle
Зарубежный издатель:
Rising Star (Европа)
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Climax
Количество игроков:
1
Дата выхода:
апрель 2009 года (Европа)
Онлайн:
http://www.atlus.com/stealprincess
Страна происхождения:
Япония







Слева: «Истреби всех монстров» – формула, которая в Steal Princess вовсе не становится палочкой-выручалочкой. Доброта к редким видам и стелс-навыки не менее важны для Анис.

Справа: На первый взгляд комнаты-подземелья в Steal Princess достаточно маленькие – особо не разгуляешься.

Steal Princess

ЧТО ЗНАЕМ? Воровка Анис из Steal Princess – почти что фэнтезийная Лара Крофт. Судите сами: одноглазая барышня в одиночку (напарница-фея Кукри не в счет) рыщет по подземельям, которые кишат ловушками и монстрами, избавляя Короля-Демона от нажитых неправедным путем сокровищ. Подобно Ларе, ей приходится демонстрировать чудеса акробатики, сигать через пропасти и карабкаться по отвесным стенам. Но и разница тоже есть. Во-первых, Анис не просто пробирается по гигантскому лабиринту, а проходит по цепочке комнат-уровней (в каждой ей необходимо добыть специальный предмет – ключ, который откроет путь дальше). Во-вторых, монстры в королевских владениях водятся в изобилии, но главный аксессуар Анис – кожаный хлыст – поможет разве что схватить зазевавшегося неприятеля и кинуть на преграждающие путь шипы. Чтобы поразить врага мечом в печень, необходимо сперва подобрать какой-нибудь бесхозный меч, да к тому же не промахнуться с расцветкой: против краснорожей нечисти поможет только красное оружие, против синелицых – синее. Кроме неизменного хлыста Анис может удержать в руках лишь один предмет; их постоянная перетасовка – главное развлечение в Steal Princess. Кстати, кто именно окажется принцессой, упомянутой в заглавии, пока неясно. Ведь сама Анис – обычная воровка, да и умыкнуть ей поручают вовсе не королевскую дочь, а королевского… сына. То есть, принца.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразных и слишком уж простых пазлов, малого ассортимента предметов для решения задачек

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На разнообразные как по декорациям, так и по предлагаемым пазлам подземелья, симпатичных героев, забавные диалоги и возможность проходить уровни не только за Анис, но и за других персонажей.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

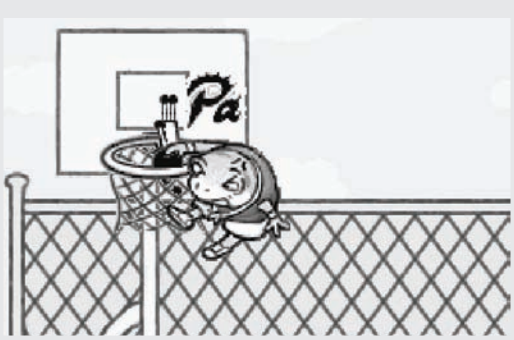
LEXICON ENTERTAINMENT

УЗКИЙ ЛЕКСИКОН Matchman – дебютный проект разработчиков из TF-H, а вот у издателя какой-никакой послужной список уже есть. Lexicon Entertainment распространяла на территории Европы Bad Day L.A., Penumbra: Overture, юбилейное издание Another World. В портфолио издательства, к слову, значатся и столь говорящие сами за себя названия, как «Антикиллер» и «Ночной дозор Racing». А на сайте компании большими буквами красуется надпись «Хотите опубликовать вашу игру?». О чем-то это да говорит, правда?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.platform/shooter.side-scrolling
Зарубежный издатель:
Lexicon Entertainment
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
TF-H
Количество игроков:
1
Дата выхода:
II квартал 2009 года
Онлайн:
www.lexiconentertainment.com
Страна происхождения:
Китай





Вверху: Пылающую голову человеку-спичке наверняка придется применять в бою.

Внизу: Нашим героем забит двухочковый! То есть… Ой.

Matchman

ЧТО ЗНАЕМ? Спичечное королевство в беде! Из-за войны в нем начался экономический кризис, и у населения нет денег на цвета для своего мира! Спасти родное королевство от черно-белой судьбы берется сам принц Matchman. Такова завязка уникального «шутеро платформера» от никому не известных китайских разработчиков TF-H. Уникального уже хотя бы из-за своего внешнего вида – вы только взгляните на скриншоты! Если аниматорам удастся наполнить эти рисунки жизнью, нас ждет беспрецедентно красивая DS-игра. Официальный пресс-релиз гласит: «обычно вы убиваете монстров простым оружием, но чтобы победить злую птицу по имени Баба Яга (sic!), нужно кидать в нее яблоки, пока она не объестся ими и не лопнет». Оставим в стороне вопрос о том, почему птичью атрибутику избушки Бабушки Яги китайцы приписывают самой старушке, хотя бы до релиза игры. Лучше обратите внимание вот на что: специально для любителей поиграть в DS по дороге на работу в Matchman предусмотрен специальный режим, где можно будет играть одной рукой! Амбиции разработчиков неуемны – ближе к середине года они обещают еще и сиквел Matchman, на этот раз уже для Wii. Причем это будет полностью трехмерная RPG, активно использующая пульт. А ведь в списке платформ, для которых трудятся усердные китайские программисты, значится еще и PS3…

ЧЕГО БОИМСЯ? Что вместо классной оригинальной игры нам достанется «китайская подделка»: в движении все будет не так хорошо, как на картинках, а геймплей и близко не допрыгнет до установленной сериалом Metal Slug планки.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На настоящий инди-проект с уникальной черно-белой графикой, классной анимацией и настоящим «стилусным» геймплеем.

JUMP FESTA 2008

Наш корреспондент Артем Волков не упустил возможности побывать на японском фестивале комиксов и игр Jump Festa и рассказать вам о самом интересном.





Артем Волков

Токио, декабрь, субботнее утро. Строго по расписанию поезда уходят в сторону Тибы, одного из многочисленных пригородов японского мегаполиса. Вот только вагоны заполняет весьма необычная для этого времени суток публика. Конечно, увлеченно читающие мангу молодые люди – вовсе не редкость в Стране восходящего солнца, но когда таких пассажиров в поезде – больше половины, невольно задумываешься: что-то здесь не так. А если остальные попутчики (которые, к слову, не могут оторвать взгляда от экранов портативных консолей) – дети и подростки, нередко в очень необычных костюмах и с совершенно невообразимыми прическами, сомнения отпадают. По всем приметам, вот-вот распахнет двери Jump Festa.

Впервые издательство Shueisha, выпускающее сверхпопулярный еженедельный сборник манги Shounen Jump, устроило собственный фестиваль в 2001 году. С тех пор каждый раз на Jump Festa приезжают тысячи гостей. Ведущие разработчики игр также не обходят мероприятие стороной. В этом году анонсов новых проектов не предвиделось (в прошлом, напомним, на Jump Festa впервые представили Final Fantasy: Dissidia), но многие из ста тысяч посетителей все же надеялись увидеть нечто большее, чем просто копию Tokyo Game Show двухмесячной давности. У этой надежды были веские причины – к примеру, обещание Square Enix в течение ушедшего года продемонстрировать геймплей Final Fantasy XIII. В итоге и демоверсия, и свежеперемонтированный восьмиминутный трейлер с новыми сценами были-таки показаны – но, как и не единожды до этого, только за закрытыми дверьми Closed Mega Theatre. Желающих посетить показ было настолько много, что уже через пять минут после открытия выставки билетов (кстати, совершенно бесплатных) не осталось.

Похожая ситуация сложилась и на стенде Capcom с демоверсией новой Monster Hunter для Wii. Большинству оставалось только смотреть, как играют другие. А вот чтобы более чем за три месяца до релиза прикоснуться к самой ожидаемой игре в Японии, билеты, к счастью, не требовались. Количество демоюнитов Dragon Quest IX оказалось просто огромным: очередь к ним редко растягивалась больше, чем на полчаса. Но эти полчаса были совсем не высокой платой за то, чтобы насладиться одним из самых ярких проектов, представленных на последней крупной японской выставке ушедшего года.

О Final Fantasy XIII мы уже писали, и вернемся к игре не раз. Сейчас же – рассказ о двух не менее важных RPG, которые мы, как обычно, увидели первыми в России и, быть может, и в Европе.



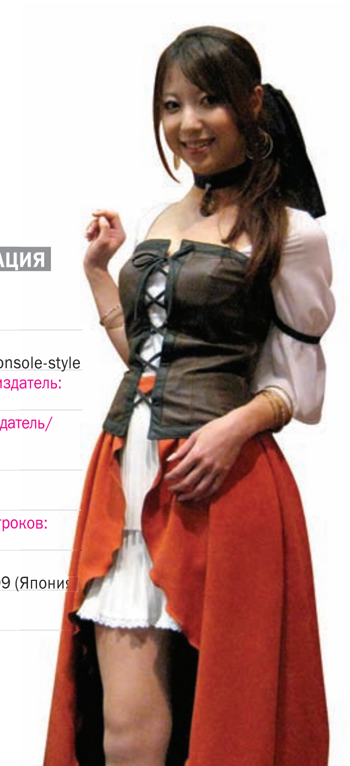


Dragon Quest IX: Hoshizora no Mamoribito

Первая возможность оценить проект, продажи которого, по самым скромным оценкам, будут четырежды платиновыми.

Японский еженедельник Famitsu назвал Dragon Quest IX самой ожидаемой сейчас игрой и, глядя на очереди к стройным рядам демоюнитов, убеждаешься: на родине новинку и впрямь ждут едва ли не больше, чем на Западе новую GTA. Я не упустил возможности опробовать все представленные версии: и одиночный режим, и мультиплеер на четверых участников.

В сингле конкретных заданий не предлагали – герой в течение десяти минут был предоставлен сам себе. Этого времени едва хватило, чтобы перекинуться парой слов с жителями довольно большого города, выйти за его стены и задать жару тем незадачливым монстрам, которые попались под руку. Одним из главных нововведений стала возможность видеть противников до вступления в битву: теперь при должном умении и капле везения можно избежать сражений, обходя неприятелей на приличном расстоянии. Если же попытка проскочить мимо не удалась, начинается схватка на отдельной арене. Переход к ней происходит довольно медленно (в отличие от многих RPG для DS), иногда дольше пары секунд. На нижнем экране отображаются всевозможные меню и информация о персонажах, а на верхнем – только поле битвы. Сами бои – классические пошаговые. Монстры терпеливо ждут, пока весь отряд героя не определится с действиями, потом происходит обмен ударами, и снова дается пауза на обдумывание команд. С повышением уровня персонажа автоматически растут характеристики и появляется возможность прибавить пару-тройку очков к уникальным для выбранного класса умениям. Эта система полностью повторяет Dragon Quest VIII, за исключением того, что доступных классов в этот раз намного больше. Управление осуществляется как крестовиной и кнопками, так и стилусом, причем последний вариант на данном этапе проработан явно недостаточно. Неприятно удивляет постоянная необходимость подтверждать выбранную стилусом строчку меню, повторно «кликая» по ней. Не



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель/дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Level 5
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
28 марта 2009 (Япония)
Онлайн:
www.dqix.jp/

В мире Dragon Quest IX у ангелов – одним из них как раз является главный герой – очень необычная миссия. Они изо всех сил стараются помогать людям, а полученную за добрые дела «звездную ауру» преподносят в дар Древу Мира. И все это для того, чтобы добыть волшебные плоды, открывающие путь в таинственную «страну богов». Но вдруг нечто непредвиденное нарушает спокойствие ангельской жизни – и тут, как не трудно догадаться, и начинают разворачиваться события игры. Помимо сюжетных поручений предусмотрена система побочных заданий, сильно варьирующихся по типу, сложности и, конечно, награде. Таких квестов можно набрать сколько угодно – и выполнять в любом удобном порядке. Разработчики пока умалчивают, насколько масштабной будет «необязательная» часть, но судя по общей направленности новой Dragon Quest именно на совместные приключения, таких непродолжительных миссий для всевозможных типов партий должно быть в избытке.





НА РОДИНЕ DRAGON QUEST IX И ВПРЯМЬ ЖДУТ ЕДВА ЛИ НЕ БОЛЬШЕ, ЧЕМ НА ЗАПАДЕ НОВУЮ GRAND THEFT AUTO

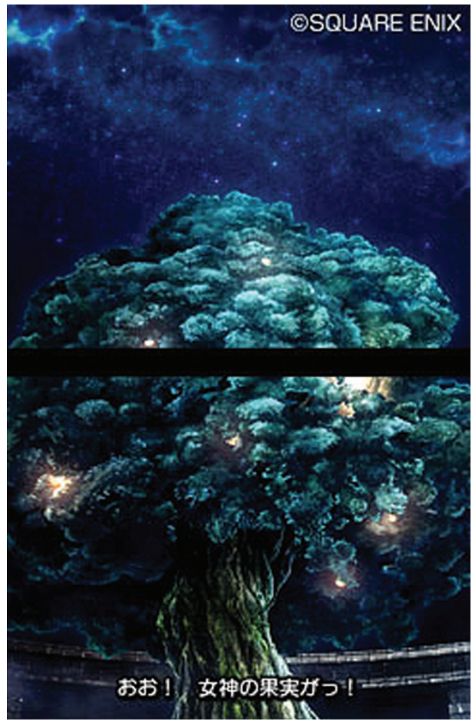




понравилось и то, как выглядят перемещения героя: назойливая стрелка постоянно указывает направление движения. Нужна такая визуальная помощь или нет – однозначно ответить сложно, но вряд ли без нее игроки не смогут понять, куда рванул их подопечный. Как следует оценить звуковое сопровождение в выставочных условиях так и не удалось. В отличие от, к примеру, Tales of Hearts, демостенды Dragon Quest IX не оснастили наушниками. Про графику можно сказать только хорошее. Живописные фоны, запоминающийся внешний облик героев (над ним, как и прежде, потрудился художник Акира Торияма) – все это создает особую сказочную атмосферу, по которой можно безошибочно узнать сериал. Даже наступление ночи (кстати, еще одно нововведение), случившееся как раз под конец отведенных десяти минут, не сделало игровой мир тусклым.

В демоверсии для совместного прохождения, к сожалению, не разрешали создать собственного персонажа. Троим отстоявшим очередь игрокам предлагалось примерить роли воина, мага и мастера боевых искусств. Четвертым персонажем – танцовщицей – управляла инструктор, которая вела команду к цели, попутно разъясняя особенности игры. Первым делом она посоветовала попробовать подобрать наиболее удачное сочетание одежды, оружия и аксессуаров перед предстоящими битвами. Любая смена экипировки существенно влияет на параметры – и сразу же находит отражение на моделях героев. Потом в течение пары минут команда просто бродила по городу. Тут впервые проявилась одна из самых интересных особенностей игры. Все бойцы могли перемещаться совершенно независимо друг от друга. Никаких невидимых преград, никакого ожидания компаньонов для перехода в соседнюю зону, здание, или даже на карту мира – настоящая свобода. После того как инструктору не без труда удалось уговорить разгулявшихся игроков собраться у главных ворот, отряд наконец отправился в путь. По количеству задержек и лагов на карте мира складывалось впечатление, что игра идет по Интернету, но никак не с помощью локального соединения. Монстров по сравнению с одиночным прохождением стало чуть ли не в два раза больше. Неудивительно, что на одного из моих сотоварищей сразу напали. Боевая арена на этот раз загружалась еще дольше, и в итоге лицом к лицу с врагами оказались… только маг и воин. Ситуацию прояснила инструктор, бодрым голосом призвав третьего персонажа присоединиться к битве: дескать, поспеши к месту сражения и нажми кнопку «А». Дело в том, что лишь в случае, если участники в момент нападения чудовища находятся недалеко друг от друга, они участвуют в сражении вместе. Если врасплох был застигнут отставший от группы боец, ему придется драться в одиночку – до прибытия подкрепления, конечно. Надо сказать, что по мере продвижения к цели – замку на островке посередине озера – выручать попавших в лапы монстров компаньонов приходилось весьма часто.

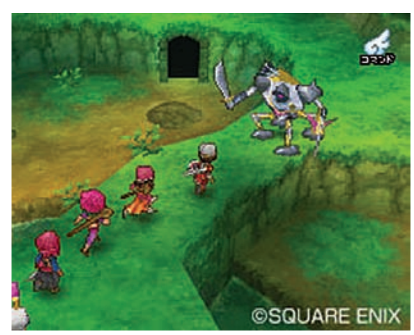
В целом проект производит благоприятное впечатление, а те мелкие недоработки, которые удалось заметить, наверняка будут исправлены до релиза. Насчет игровой механики можно не волноваться, ведь она проверена временем, а главное – несколькими поколениями японских геймеров. Осталось надеяться, что история, в которую нам предстоит окунуться в конце марта, будет такой же волшебной, как и предыдущие восемь.



ЛЮБАЯ СМЕНА ЭКИПИРОВКИ СУЩЕСТВЕННО ВЛИЯЕТ НА ПАРАМЕТРЫ – И СРАЗУ ЖЕ НАХОДИТ ОТРАЖЕНИЕ НА МОДЕЛЯХ ГЕРОЕВ.











Monster Hunter 3

Охотники на монстров после двухлетнего перерыва готовятся к возвращению на домашние консоли.

Monster Hunter в Японии – феномен одного уровня с Pokemon, Yu-Gi-Oh и Dragon Quest. Самая недавняя игра выпуска – еще не добравшаяся до Запада Monster Hunter Freedom Unite (на родине Monster Hunter Portable 2nd G) – меньше чем за год разошлась тиражом свыше 2 млн копий. Неудивительно, что вокруг свежей Monster Hunter для Wii царит нешуточный ажиотаж. Хотя демоверсию уже показывали на TGS, от желающих опробовать новинку на Jump Festa отбою не было. К чему же так стремились фанаты?

Ответ прост – к любимой игре, просто с небольшими улучшениями. Так уж получилось, что огромное количество людей завлекла в свои сети RPG, весь смысл которой – выполнять задания по убийству монстров, добиваясь наивысшего охотничьего ранга. К тому же, сложная в освоении и практически лишенная сюжета. Но совместное прохождение этой идейной наследницы корейских MMORPG – занятие очень увлекательное. Интерес подогревают требующие каждый раз нового подхода «охоты» с постоянно возрастающим уровнем сложности.

Пусть представители Capcom и утверждают, что многое в Monster Hunter 3 создано практически с нуля, после короткого знакомства с игрой с этим можно поспорить. Конечно, по сравнению с «карманными» версиями графика заметно улучшилась. Но в остальном продолжение вряд ли станет заметным шагом вперед. Действие демоверсии происходило на острове, разделенном на маленькие зоны, между которыми и монстры, и игроки перемещались совершенно свободно. Внутри каждой резервации кипела жизнь – как и было обещано, монстры активно гонялись друг за другом, высматривая собратьев послабее. К слову, дизайн новой дичи не отличается от уже ставшего традиционным для сериала, так что нашей группе пришлось привычно выслеживать тварей, подозрительно напоминающих динозавров.

Когда мы добрались до подводной пещеры, все игроки затаили дыхание. Впервые в Monster Hunter охотники получили возможность плавать. И итоге одно из самых обсуждаемых добавлений в формулу геймплея оказалось, по сути, пустым звуком. В это трудно поверить, но сражения с монстрами под водой практически ничем не отличаются от схваток на суше. Разве что камера ведет себя совсем уж неприлично, и не столько помогает преследователю, сколько сотрудничает с дичью. Управление традиционно сложное – пульт и «нунчак» задачу нисколько не упростили. На освоение даже базовых действий уходит немало времени. На выставке многим не хватило двадцати минут, отведенных на сеанс игры, чтобы научиться как следует командовать героем.

Вспоминая историю развития популярных сериалов Capcom – Resident Evil, к примеру, – отмечаешь, что и Monster Hunter движется по схожему пути. Возможно, однажды в череде выпусков и появится своя Resident Evil 4, радикально меняющая устои, однако до тех пор разработчики предпочитают руководствоваться принципом «не навреди», внося в основном косметические изменения в знакомую формулу. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

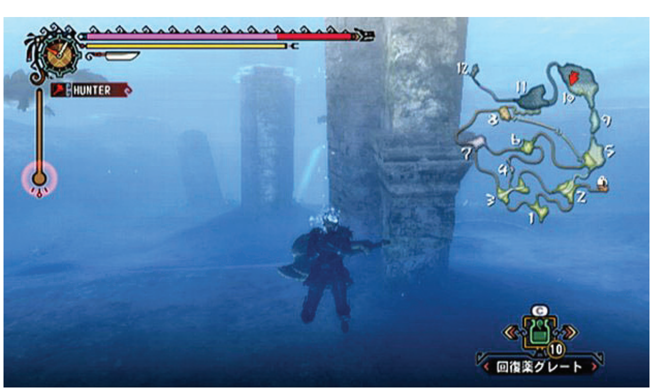
Платформа:
Nintendo Wii
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский издатель/ дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
TBA 2009 (Япония)
Онлайн:
www.capcom.co.jp/monsterhunter/3/



На днях у поклонников сериала появилась еще одна причина приобрести Nintendo Wii – причем этой весной. Именно тогда ожидается релиз Monster Hunter G, дебютировавшей на Playstation 2, а затем портированной на PSP. В списке нововведений пока что значатся лишь подправленная графика и новый онлайн-контент, но самое главное – в комплекте будет демоверсия Monster Hunter 3!









Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Константин Говорун

Поначалу PlayStation 2 было довольно сложно взломать, да и запускать удавалось только нелегальные CD, а не DVD (приходилось вырезать видеоролики). Затем появился нормальный чип Messiah, только стоил он $150. Позже распространение получили плохие дешевые чипы (некоторые, например, не поддерживали игры от PS one). Для сравнения, у Dreamcast все работало и так (достаточно было правильно записать левую игру на болванку), благодаря чему консоль обходилась геймерам вдвое или даже втрое дешевле.

P.S. Пользуясь случаем, приношу извинения за пару неточностей в материале PS3 vs. Xbox 360, опубликованном в «СИ» №01. Шутер F.EA.R. на самом деле выходил на PlayStation 3, равно как и последняя часть Splinter Cell. Также мы забыли упомянуть ролевую игру Mass Effect для Xbox 360.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Джек Томпсон
главный борец с видеоиграми
Лишен лицензии на юридическую практику, поэтому нападать на игры не может.



Кейдзи Инафуне
создатель Dead Rising и Onimusha
Работает над свежеанонсированной Dead Rising 2 для PS3, Xbox 360 и PC.



Сэм Хаузер
создатель GTA
Отдыхает после трудов праведных (над GTA IV).



Джордан Мехнер
создатель Karateka и Prince of Persia
Сочиняет сценарий для фильма по мотивам Prince of Persia.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Авторская колонка

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

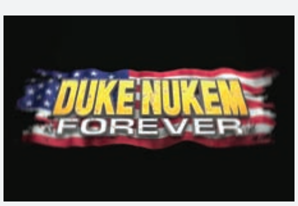
1	Wii Fit	Nintendo
2	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard
3	FIFA 09	Electronic Arts
4	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
5	Skate 2	Electronic Arts
6	Mario Kart Wii	Nintendo
7	Wii Play	Nintendo
8	My Fitness Coach	Ubisoft
9	Tomb Raider: Underworld	Eidos
10	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts

Хит-парад Японии

1	New Play Control! Mario Power Tennis	Nintendo	Wii
2	Zill O'll Infinite Plus	Koei	PSP
3	Taiko no Tatsujin Wii	Namco Bandai	Wii
4	Monster Hunter Freedom 2nd G	Capcom	PSP
5	Fragile: Sayonara Tsuki no Haikyo	Namco Bandai	Wii
6	Wagamama Fasion: Gals Mode	Nintendo	DS
7	Suzumiya Haruhi no Gekido	Kadokawa	Wii
8	Rhythm Tengoku Gold	Nintendo	DS
9	Megami Ibunroku: Devil Survivor	Atlus	DS
10	Wii Fit	Nintendo	Wii

События прошлых лет

Год назад
Nintendo публикует список релизов для Wii и DS, Sony в два раза снижает затраты на производство PS3, а в Сети появился новый тизер Duke Nukem Forever.

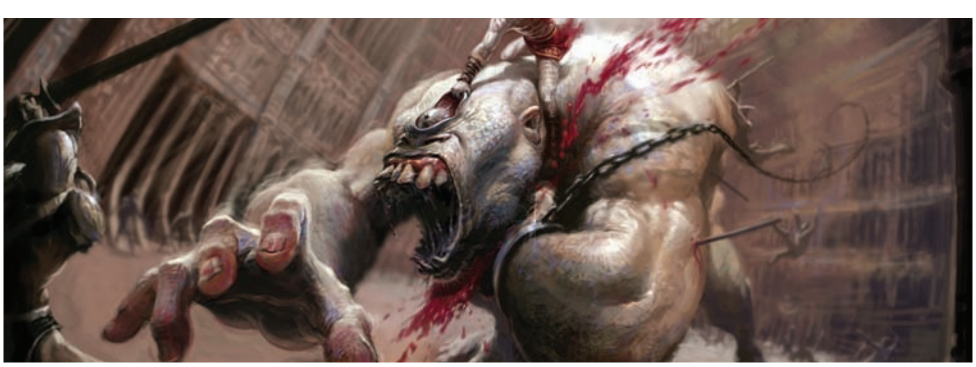


Пять лет назад
Nintendo раскрывает подробности DS, прозвучал первый анонс процессора для Xbox Next (Xbox 360), а Крис Диринг обнародовал стартовую цену PSP.



Восемь лет назад
Sega объявила о том, что выходит из «железного» бизнеса, перестает поддерживать Dreamcast и становится независимым издательством. Аминь.





Новые темы



Taste of Indie: выбор редакции – 2008
То, о чем мы молчали в официальных итогах, – геймдев-андерграунд, национальные награды и лучшая не-игра 2008 года.
Читайте на странице 46



Nokia N-Gage 2.0
N-Gage 2.0 – это не телефон, а такой передовой сетевой сервис от Nokia для смартфонов. Настало время пристальней взглянуть на возможности новинки.
Читайте на странице 70



Прощай, PlayStation 2?
На легендарной консоли от Sony мы пережили миллионы головокружительных приключений, побывали в сотнях сказочных миров. Сегодня мы перелистываем любимейшие страницы ее славной истории.
Читайте на странице 58

TASTE OF INDIE

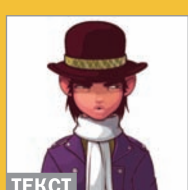
ВЫБОР РЕДАКЦИИ 2008





Алексей Беспалько

Примите как вариант такое развитие событий. Со временем человек охладевает к видеоиграм. В его жизни появляются музыка, книги, живопись – да бог знает, какие бывают увлечения. Если повезет, он распрощается с электронными развлечениями навеки, а может сложиться так, что игры останутся в сфере его интересов – по старой памяти ли, или еще по какой-то причине. И тогда этот человек уже не глотает все подряд – некоторые вещи начинают раздражать, он присматривается, и оказывается, что торная дорога индустрии с его личной тропинкой расходится, а то и сворачивает совсем в другом направлении. Ему предлагают 180 часов геймплея, он отвечает: «Нет-нет, зачем мне столько, кино длится полтора часа – этого вполне достаточно». Навязывают мощную 3D-графику, а он не видит в ней радости: «В “Контре” уже было все как надо».
Подают то, что он когда-то любил в другой упаковке, – жалуется, что это уже видел. Советуют что-то новое – отказывается играть в это «новое» больше пяти минут. И ничем-то ему не угодишь, и все-то ему наскучило. Но тут (deus ex machina!) он набредает на компанию таких же капризных геймеров, которым все не то и все не так. И выясняется, что эти люди не только ноют – они еще что-то делают! А делают они игры. В 2008-м вон, сколько наваяли, на двенадцати страницах не умещаются.



Илья Ченцов

Мы, журналисты находимся с вами, читателями, во взаимной зависимости друг от друга. Вы ждете от нас честных рецензий и интересных материалов; но мы, в свою очередь, должны понимать, что интересно вам, и выстраивать свои тексты, смотря на игры с вашей позиции, иначе нас ждет нагоняй, вроде «да что ж вы написали, что бегать по городу-то в Dead Theft Xenus скучно? Это ж самый смак!» Проще всего, конечно, ориентироваться на рекламу, другие пресс-источники, да и самих себя – если мы месяц назад публиковали превью, где в подробностях расписывали, какой замечательный нас ждет шутер X, то можно считать, что X привлечет и ваше внимание, и в «итогах года» ему место уже обеспечено, если не среди лучших, то хоть в сомнительном списке «обманувших надежды».

Но существуют игры, которые делаются буквально за несколько недель, а проходятся за полчаса. Рекламные бюджеты (да и бюджеты вообще) у них зачастую нулевые, так что узнать о них не так-то просто. А ведь перед нами интересные образцы суб-субкультуры (первое «суб» – это геймеры вообще, а второе – сообщество разработчиков-любителей). Таковы, например, проекты с конкурсов, проводившихся на форумах сайта The Independent Gaming Source (TIGSource), правила которых буквально ставят с ног на голову все стандарты создания «обычных» игр. Возьмем хотя бы «B-Games Competition» образца 2007 года, целью которого было создание плохой, ужасной, отвратительной, неиграбельной бяки – в общем, проекта класса «Б», причем всего за месяц. Получился интересный пример «обратной установки» – некоторые крупные разработчики годами бьются, пытаясь сделать хорошую игру, а выходит все равно трэш. А вот участники конкурса поставили перед собой реальные цели – и вышло, как говорится, настолько плохо, что даже местами хорошо.

Однако мы вспомним состязания независимых разработчиков, которые проходили уже в 2008 году, и самые примечательные игры, представленные на них.

ЛУЧШАЯ РЕТРО-ТЕХНОЛОГИЯ: VOXELSTEIN 3D (APEGOMP)

Онлайн: voxelstein3d.blogspot.com

Что бы там ни говорили про крутизну некстгенной графики, все эти шейдеры и нормалмэпы – лишь внешний лоск. Фактически, полигональная технология – это в буквальном смысле слова мыльный пузырь, тонкая оболочка, ограничивающая пустоту. Каждый, кто случайно попадал внутрь трехмерной модели персонажа или проваливался сквозь стенку в шутере, знает, что там ничего нет. Честнее в этом смысле воксельное конструирование – когда мир игры состоит из маленьких кубиков, изображающих не границы объектов, а собственно место, занимаемое ими в пространстве. Voxelstein 3D, использующая воксельную технологию Кена Сильвермана, автора движка Build (Duke Nukem 3D, Shadow Warrior), позволяет нам разбирать окружающую действительность как ножичком по одному «кубику», так и сразу по-крупному с помощью часовых мин и гранат. Покопавшись в файле настроек, разрушительную силу амуниции можно значительно увеличить и заглянуть в пивные бочки и запертые комнаты. Отдельное психоделичное ощущение – пытаться «дорезать» труп эсэсовца, который на глазах превращается из мультяшной куклы в кровавое месиво. Движок, поощряющий садистские наклонности или просто отвечающий естественному человеческому стремлению докопаться до сути вещей? Каково бы ни было ваше мнение, факт остается фактом: даже простенькая воксельная демка – а ей, по сути, и является Voxelstein 3D – неожиданно свежа и увлекательна. */И.Ч.*







The Video Game Name Generator Competition

Онлайн: www.tigsource.com/features/vgng

Шаг первый: зайти на сайт Video Game Name Generator (www.norefuge.net/vgng/vgng.html) и сгенерировать название. Шаг второй: создать игру с таким названием. По совести говоря, для человека с воображением второй шаг уже лишний – достаточно просто помучить генератор, чтобы нафантазировать себе уйму замечательного. «Хардкорная контрабанда страусов», «Семейка злобных червей», «Месть ресторана-лабиринта»... развлекаться с VGNG так же приятно, как с электронным поэтом Стихоплюем. Думаю, любой из вас импульсивно схватил бы с полки диск с любым из упомянутых названий, пусть даже и для того, чтобы взглянуть, «что это за ерунда такая». Тем интереснее, что первое место в конкурсе получила игра, нарушившая его благодатные условия...

Победители по версии TIGSource
1. ROM CHECK FAIL (Farbs)
2. My First Skydiving Academy (Farmergnome)
3. Brain-Damaged Toon Underworld (cactus)

Выбор редактора
1. ROM CHECK FAIL (Farbs)
2. Samurai Railroad Mansion (Lurk)
3. Enraged Rocket House (lowpoly)

ROM CHECK FAIL

Автор решил проигнорировать слово «Name» в названии конкурса и сделал... генератор видеоигр, где герой и его противники каждые пять секунд выглядят и ведут себя по-новому. Только что вы были Марио и прыгали по гумбам, и вот уже вы Пакман (стало быть, гравитация пропала, зато инерция возросла), а гумбы обратились в пришельцев из Space Invaders. Комбинации получаются самые фантастические, мобильность и боеспособность вашего «игрового снаряда» меняются в самый неподходящий момент, то играя вам на руку, то заставляя спешно отступать – если вы можете стрелять только вверх, а враг находится ниже, остается только ждать следующей трансформации. ROM CHECK FAIL, конечно, достойна легкого пинка за использование графики и музыки из популярных (когда-то) игр без спросу, но это, без сомнения, является частью художественного замысла.

MY FIRST SKYDIVING ACADEMY

Если бы у древних спартанцев была авиация, игра была бы про них – ведь эти суровые греки, если Тэффи нам не врет, любили сбрасывать своих детей со скалы, чтобы сделать их мужественными и стойкими. Грудничок-скайдайвер, скинутый с самолета в ущелье, весело бьется всеми частями тела обо что попало (игра педантично высвечивает в уголке место ранения и степень тяжести), а наша задача – направить его на дно, не убив до смерти. По сути My First Skydiving Academy казуальна, но вряд ли вы увидите ее на XBLA.



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Как лучшая еда – это конфеты, так и лучшая графика – пиксельная. Ну, по крайней мере, если меня спрашивать. Эй, это НЕЗАВИСИМЫЙ выбор, в конце концов, вы не обязаны соглашаться! Так или иначе, пиксельарт стал своеобразным стилем инди – по большей части потому, что не-инди (то есть ЗАВИСИМЫЕ) от него давно отказались в пользу, по их мнению, более прогрессивных художественных техник, то есть тех, которые приносят ДЕНЬГИ (А еще потому, что у независимых разработчиков нету ДЕНЕГ на Unreal Engine – *И.Ч.*).
Если вы вдруг решили заняться пиксельартом, то в помощь вам будут руководства с сайтов типа gas13.ru и тематические сообщества – такие как на www.pixeljoint.com. А я перечислю несколько игр прошлого года, на которые стоит равняться. */А.Б.*



ЛЮБАЯ ИЗ ИГР НА WWW.NITROME.COM

Онлайн: www.nitrome.com
Лондонская компания Nitrome славится своими flash-играми, большая часть которых выполнена в пиксельной графике, и ее качество постоянно растет. Возьмите, например, вертикальный скроллшутер Fat Cat – такой eye-candy позавидовали бы и Twin Bee, и DoDonpachi (это еще что за чертовщина? – *Ред.*) (Это что еще за Ред.? – *А.Б., И.Ч.*)!



TINY PLATYPUS PIMPS (TOASTIE)

Онлайн: http://www.ivansafrin.com/games/tpp.zip
Может быть, название этой игры («Маленькие утконосы-сутенеры») недостаточно дурацкое для победы в состязании VGNG, но графика достойна отдельного упоминания. Дело в том, что работа Ивана «toastie» Сафрина не только близка по стилистике к тому, что мы видели в Chip & Dale и Darkwing Duck на Dendy, – автор еще и добавил в картинку помехи так, что складывается впечатление, будто играешь на настоящем телевизоре. В последнее время такие фильтры встречаются все чаще – едва заметные искажения делают картинку интереснее. (Любопытно также сходство динамики игры с Enraged Rocket House – *И.Ч.*).



COSMIC PRISON COMMANDO (CARNIVAC)

Онлайн: carnivac.co.uk
Известный pixel pusher Carnivac перестал кормить общественность скриншотами и наконец выдал что-то, способное бегать и стрелять. Он использовал палитру и разрешение компьютера Amstrad CPC, двойная ширина пикселей дает необходимый эффект восьмибитности.

BRAIN-DAMAGED TOON UNDERWORLD
Ох, у сверхплодовитого разработчика Йонатана Содерстрёма, в тусовке известного под прозвищем Кактус, что ни игра – то разрыв мозга. На этом фоне Brain-Damaged Toon Underworld даже особо и не выделяется. Ну платформер, ну со странной графикой, сюрреалистическим сюжетом (главный герой был рожден, чтобы танцевать, но не оправдал надежд своего родителя...) и внезапно переходящим от одного персонажа к другому управлением (см. также Psychosomnium того же автора) – если ты знаком с творчеством Содерстрёма, все это уже принимается как должное. К тому же для конкурса Кактус успел соорудить только до обидного короткую демоверсию – работа над BDTU ведется до сих пор...

SAMURAI RAILROAD MANSION
Человек, известный на форумах TIGSource под псевдонимом Lurk, – прежде всего классный художник. Благодаря его таланту Samurai Railroad Mansion выглядит, как хороший взрослый комикс – перед нами три «панели», в каждой из которых может появиться самурай. Его, конечно, надо зарубить – но не раньше, чем он сам достанет катану. Если же визави отвернется, его лучше оставить в покое – а то бусидо заест. Кроме того, герою могут встретиться гейши (об них тоже меч марать не стоит), поезда (их уважительно пропускаем), а на следующих уровнях – и другие персонажи самурайских эпосов. Механика напоминает игру Bank Panic/West Bank 1985 года выпуска, только старушка West Bank была оформлена с большим уклоном в вестерн. Но, как говорится, самурай и ковбой – братья навек.

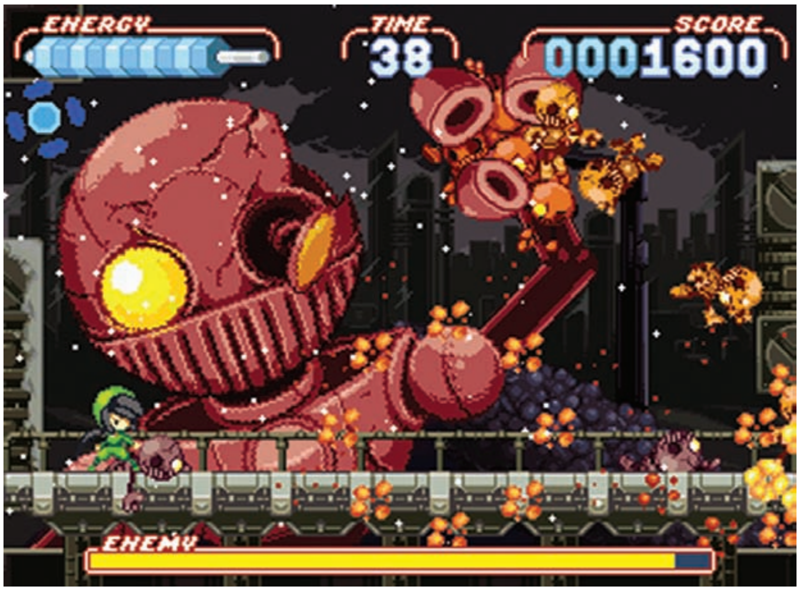
ENRAGED ROCKET HOUSE
Хотя игра и называется «Озверевший Реактивный Дом», в ней вам предстоит управлять грузовичком продавца мороженого. Вы раскатываете по пригороду, зазывая детишек попробовать холодного лакомства... однако ваш бизнес не остается без внимания Реактивного Дома, угрожающе кружащего над районом. Чем больше стаканчиков и брикетов на палочке вы продадите, тем сильнее гнев летучей недвижимости, а мелодия органчика, установленного в фургоне, просто выводит Дом из себя! Вам нужно действовать быстро и вести себя осмотрительно, чтобы не закончить свои дни в пасти злобной избушки. При всем минимализме дизайна Enraged Rocket House вызывает ощущение, как будто смотришь «игроизацию» романа Стивена Кинга – одного из тех, в которых обычный городок вдруг оказывается во власти сверхъестественного зла, или старый особняк высасывает жизнь из своих обитателей. Игра как бы говорит нам: «Если вы не идете в дом с привидениями, это не значит, что он до вас не доберется». Летающий дом можно рассматривать и как метафору угрозы, нависшей над малым и средним бизнесом в эпоху финансовой нестабильности – некоторые пертурбации можно предугадать, но стоит на мгновение потерять бдительность, как окажешься в зубах у инфляции, вытряхивающей из тебя последние накопления. Своеобразное предсказание – ведь Enraged Rocket House была сделана еще в марте прошлого года.

ЛУЧШАЯ OLDSCHOOL-ИГРА: NOITU LOVE 2 (KONJAK)

Онлайн: www.konjak.org
Noitu Love 2 – лучшая игра в ретростилистике, вышедшая в 2008 году. В ней есть все, чтобы удостоиться такой чести: нестандартная для двумерных игр схема управления «WASD + мышь» (давным-давно использовавшаяся в шутере Abuse, но тут мы имеем дело с beat 'em up, и она действительно удобна); ураганный геймплей, вызывающий в памяти Gunstar Heroes; качество отделки, которым гордилась бы и более крупная студия, состоящая из десятков разработчиков. Только Noitu Love 2 создал один человек: рисовал, сочинял музыку и программировал двадцатидвухлетний Иоаким Сандберг, более известный под именем Konjak.

Прежде Konjak занимался исключительно бесплатными играми, самыми заметными из них оказались Chalk, где вы расправлялись с врагами, рисуя мышью, как мелком на доске, и первая часть Noitu Love, платформер в духе Megaman X. Noitu Love 2 как бы соединяет эти две вещи, но выполнена на более высоком уровне, чем каждая из них – в связи с этим, видимо, Иоаким и решил распространять ее за деньги. Но чего же вы хотите? Во-первых, игра достаточно хороша, это не очередной стандартный пазл; во-вторых, ваши кровные пойдут прямо по адресу – тому, кто эту игру сделал, а не какому-нибудь толстому менеджеру; в-третьих, голод может утолить демонстрационная версия, и, в-четвертых, совсем недавно, в январе, Иоаким выложил на своем сайте (www.konjak.org) новинку – Legend of the Princess, как и раньше, для свободного скачивания, и в который раз продемонстрировал, что сегодня может сделать один человек. Довольно много, на самом деле. */А.Б.*





Bootleg Demakes Competition

Онлайн: www.tigsource.com/features/demakes
Правила этого конкурса были таковы – надо было взять любую игру и воссоздать ее такой, какой она была бы, если бы вышла на менее мощной платформе. Слово «bootleg», «нелегальный», означало, что димейк не должен использовать графику, музыку и название оригинала, а равно и другие охраняемые копирайтом ресурсы. Тема оказалась благодатнейшей – «жертвами подделок» стали десятки разнообразнейших проектов, от новейших до классических. Некоторые удостоились даже нескольких интерпретаций – повезло, например, Shadow of the Colossus, Katamari Damacy и Team Fortress 2. Хиты вроде God of War и Assassin's Creed были переложены в текстовый формат, Crysis перелицевали в сверкающий ASCII-псевдографикой Dysaster, Sly Raccoon «усохла» до любимого детишками «Веселого повара», а Dance Dance Revolution стала однокнопочной игрой, управляемой тренажером «Кузнечик» (также известным как pogo stick). В общем, эксперимент вышел веселый и поучительный.

Победители по версии TIGSource
1. Soundless Mountain II (superflat)
2. Gang Garrison II (mrfredman, MedO)
3. Aquarium (Oracle)

Выбор редактора
1. Sexy Seaside Beachball (Team Karate Man)
2. Macarena of the Missing (Noyb)
3. S.T.A.C.K.E.R. (Pishtaco)

SOUNDLESS MOUNTAIN II
Разгадав несложную шараду, понимаем, что перед нами ретро-версия Silent Hill 2. Одна из лучших игр сериала была бережно обточена до крупнопиксельной восьмибитности… и это, пожалуй, один из главных недостатков димейка – что он такой же, как оригинал… только короче. В этом вторая беда Soundless Mountain II – проект банально недоделан, и мы не успеем даже повидаться с обладателем самого страшного головного убора в истории видеоигр, прежде чем все закончится.

GANG GARRISON II
Та же Team Fortress 2, вид сбоку. Отличная графическая стилизация (хотя побольше кадров анимации бы не помешало), геймплейные возможности несколько урезаны (только один режим игры и единственный вид оружия у каждого из персонажей), однако дух этого нестандартного командного шутера передан безукоризненно. Как и прототип, игра живет и развивается – делаются новые карты, оттачивается геймплей, а в Интернете без проблем можно найти сервер, хотя с момента релиза прошло уже полгода.

AQUARIUM
К концу 2008 года славу Aquaria как лучшей игры от независимых разработчиков затмили Braid и World of Goo, так что этот замечательный гибрид Castlevania и Ecco the Dolphin перешел в категорию классики. Димейк Aquarium рассказывает историю русалки с перепончатыми ушами в NES-стиле, мило

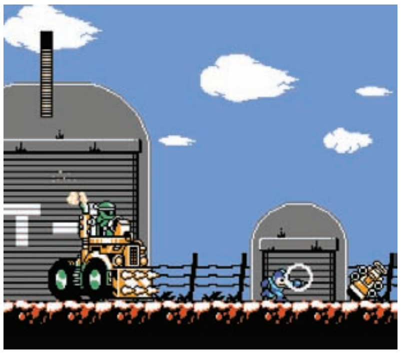
ЛУЧШИЕ DOUJIN-ИГРЫ

В Японии тоже есть независимые игры. Все независимое в Японии назвают doujin, то есть сделанным определенным кругом лиц, даже если лицо только одно. Doujin может напоминать о манге особого типа, но это только слово. В конце концов, Cave Story, символ инди-игр современности, не что иное, как doujin-игра! Итак, наш Doujin-выбор-2008! */А.Б.*



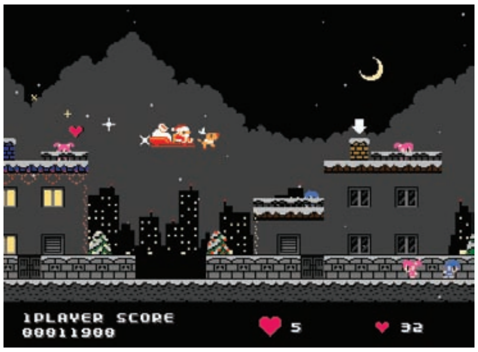
KAITEN PATISSIER (ALPHA SECRET BASE)

Онлайн: maglog.jp/alpha-secret-base
Сложите симулятор грузчика Sokoban и вращающиеся лабиринты Sonic the Hedgehog – получится эта милая и увлекательная безделица. Лучшая безделица года.



ROCKMAN 7-FC (ROCKMAN 7-FC PROJECT)

Онлайн: www7.atwiki.jp/wakuwakusuru
Когда 16 бит уже не кажется ретро. Этот фэнский римейк показывает, что было бы, выйди Rockman 7 на NES (Family Computer), а не на Super Nintendo. Шизоидная, если разобраться, идея. Еще более удивительно то, что ее переняла Capcom, и новенький официальный Rockman 9 был сделан в том же 8-битном ключе.



CHRISTMASDIUS (2CH GAME DEV. BBS)

Онлайн: maglog.jp/8bits2
Истинная сила доски объявлений 2ch. Этот скроллшутер появился прямо под католическое Рождество благодаря идее, которую обнародовали на ветке 2ch, посвященной разработке видеоигр. Раз-два – и на базе движка Shooter Builder японские умельцы соорудили игру, где Санта Клаус летает над городом и разбрасывает подарки под гимн Joy to the World. Лучше не придумаешь.

стилизуя графику и заменяя довольно навороченную систему управления, для которой в разные моменты лучше подходят то клавиатура, то мышь, то геймпад, на классическую схему «стрелки плюс две кнопки».

SEXY SEASIDE BEACHBALL

«Go, go, sunshine fun! Beachball playing in the sun!» Что может быть веселее пляжного волейбола? Только пляжный волейбол с участием красоток, чьи обнаженные колыхающиеся бюсты достигают размеров в 5 пикселей… 6 пикселей – и даже больше! Лемми и Бинки (они же Team Karate Man) не только усмешно деконструировали Dead or Alive Extreme Beach Volleyball, втиснув все красоты тропического островка в рамки шестнадцатицветной (не битной!) спектрумовской палитры, но и вывесили на сайте отчет о своем пресс-туре, снабженный фотографиями и комментариями вроде: «Стенд Sinclair на E3 в этом году был меньше, чем обычно, но по-прежнему привлекал толпы желающих хоть одним глазком взглянуть на наш sexy fun».

MACARENA OF THE MISSING

Можно сказать, димейк в квадрате – «Макарена» сделана по мотивам печально известного квеста Limbo of the Lost, который разработчики выпиливали десять лет, а когда закончили, оказалось, что он на 90% состоит из, гм, секонд-хенда – утащенных из других игр фонов, спрайтов и моделей. Limbo также прославилась длиннющими монологами персонажей и до жути нелогичными головоломками. Macarena of the Missing отлично пародирует тягу создателей Limbo of the Lost к заимствованиям, наполняя игру множеством отсылок к классическим адвенчурам и не только. Долгих речей здесь тоже хватает – более того, автор озвучил всех персонажей в одиночку. Впрочем, если об этом не знаешь, то и не догадаешься – Noyb блистательно изобразил и испанский акцент скелета Мануала, и итальянский говор водопроводчика Минестроне, и супергеройские придыхания Дика Фоллаута: «Я пришел жевать жвачку и давать пинка под зад, вот только зады кончились». Тексты, как видите, тоже на высоте (ну или, по крайней мере, не ниже уровнем, чем в первоисточнике), некоторые головоломки могут показаться сложноватыми, но, по крайней мере, постфактум их логику проследить можно (особенно классной вышла задачка, связанная с кольцами Соника… то есть Спиди, дикобраза Спиди). В общем, фанаты квестов, не проходите мимо. Над вашим любимым жанром тут издеваются, но вам понравится.

S.T.A.C.K.E.R.

Меняем всего одну букву в названии, и постъядерный шутер превращается… в постъядерный тетрис. Впрочем, сходство здесь только внешнее, и если просто складывать линии, проиграете – ведь каждый «кубик» на самом деле полезный (или вредный) предмет. Некоторые (например, оружие и броню) нужно засовывать поглубже на дно стакана, другие (водку и колбасу), наоборот, убирать с поля, чтобы активировать. Умело подобранная цветовая палитра и эффекты радиационных помех убедительно создают удушливую атмосферу зараженной территории – берегите глаза и держите костюмы химзащиты застегнутыми, а счетчики Гейгера включенными!

ЛУЧШАЯ INTERACTIVE FICTION: EVERYBODY DIES (JIM MUNROE)

Не путать с: DEFCON: Everybody Dies (Introversion)
Онлайн: nomediakings.org/EverybodyDies.jnlp
Жанр текстовых квестов вот уже несколько лет остается самым некоммерческим из всех существующих. Графические адвенчуры, танковые симуляторы, двумерные платформеры, несмотря на свой статус «дышащих на ладан», по-прежнему публикуются крупными издателями и продаются в обычных магазинах. И только «интерактивная литература» полностью ушла в андерграунд – никто не хочет платить деньги за то, чтобы читать с экрана одни слова и набирать другие на клавиатуре. Однако за пределами меркантильных интересов жанр живет и процветает – выходят новые версии популярных IF-движков, проводятся конкурсы, как на том же TIGSource, так и специализированный Interactive Fiction Competition (IF Comp) которому, между прочим, уже 14 лет. Игра Джима Манроу Everybody Dies заняла на IF Comp лишь третье место, но нас она сразу привлекла… своим визуальным оформлением. Рисунки Майкла Чо (Michael Cho), мастера мрачных графических новелл из жизни тинейджеров, иллюстрируют ключевые моменты истории и знакомят нас с протагонистами – обычными канадскими старшеклассниками, подрабатывающими в супермаркете. Герои, как подсказывает название, неминуемо погибнут… но игра продолжится, и что произойдет дальше, мы раскрывать не будем. */И.Ч.*





Dino Run (Pixeljam)

Онлайн: www.pixeljam.com
Представим совершенно обыденную ситуацию – вы обычный велоцираптор, гуляете себе по Лавразии, и вдруг видите, как с неба начинают сыпаться метеориты, а на месте падения поднимается взрывная волна и несется прямо на вас. Думается, вы побежите от нее. В этом и заключается суть игры студии PixelJam, занимающейся разработками на Flash, и этим реабилитирующей технологию, от которой обычный пользователь не ожидает ничего, кроме рекламных баннеров и неудобных сайтов.
Свой запас елея АБ уже вылил на Dino Run ровнехонько год назад – в №252. С тех пор не разочаровался в ней ни на йоту, и динозавры дотянули до списка лучших инди-игр. Теперь надо бы разобраться: а что это было?
Год назад Dino Run попала в ретро-колонку. Ее графика, конечно, выполнена в стиле «ретро», но не так выглядели игры, скажем, двадцать лет назад. Эстетику Dino Run рождают ограничения, но, в отличие от 8-битных игр, эти ограничения диктуют не технические характеристики платформы – их задает художник сам себе. Поэтому Dino Run не похожа ни на одну из старых игр и смотрится потрясающе современно. Спрайты динозавров, по большому счету, одноцветные, без градаций, как на Intellivision или Atari 2600, но это только подчеркивает тысячи оттенков, которые демонстрирует здешняя природа при изменении погоды. */А.Б.*





The Commonplace Book Competition

Онлайн: www.tigsource.com/features/cpb
Время проведения: 17 октября – 27 ноября 2008 года

Говард Филиппович Лавкрафт, изобретатель Ктулху, педантично заносил все свои идеи в записную книжку. Немногим удалось прочесть ее и сохранить рассудок – что уж тут говорить о завсегдатаях форумов TIGSource, которые, как вы уже убедились, и без того не страдают от недостатка безумных идей!

Победители по версии TIGSource
1. Verge (xerus)
2. From Primordial Egg (Fifth)
3.Eversion (Zaratustra)

Выбор редактора
1. Eversion (Zaratustra)
2. From Primordial Egg (Fifth)
3. What hatches from primordial egg (J. Kyle)

VERGE
«Смерть – опустошение и ужас – блеклые пейзажи – морское дно – мертвые города. Но Жизнь – еще больший ужас! Огромные, невиданные рептилии и левиафаны – ужасные звери из доисторических джунглей – заросли вонючей скользкой растительности – злые инстинкты первобытного человека – жизнь ужаснее смерти» – записал Лавкрафт двадцать седьмым пунктом в своей книжке. А вышел из этого мрачного рассуждения пазл-платформер, загадки которого основаны на путешествиях между двумя мирами – нашим и загробным. Механика довольно интересная, однако пара действительно сильных ключевых моментов разделена совсем не лавкрафтовскими периодами фрустрации.

ЛУЧШАЯ ТУРЕЦКАЯ ИГРА: MOUNT & BLADE (TALEWORLDS)

Онлайн: www.taleworlds.com

Помимо собственно хобби-разработчиков, интересной птицей остается национальный геймдев. С особенностями и типичными представителями немецкого, французского, польского и чешского игропрома, не говоря уж о русском и украинском, мы знакомы в достаточной мере, однако на политической карте индустрии остается все меньше белых пятен. Чилийцы из ACE Team готовятся удивить нас мордобойным камнепанком от первого лица Zeno Clash, долетают вести о первой африканской игре – The Adventures of Nyangi, чернокожей близняшке Лары Крофт, созданной кенийцем Уэсли Киринья. В позапрошлом 2007 году хорошо показала себя Турция. Если даже откинуть Crysis (напомним, что братья Йерли, основатели Crytek – турецкого происхождения, хотя сама студия, конечно, мультинациональна), то остаются еще Kabus 22 (местный клон Resident Evil), лавкрафтианская адвенчура Darkness Within и антиутопия Culpa Innata. Тогда же широкая общественность впервые заговорила о Mount & Blade, самом правильном, как выяснилось, симуляторе средневекового человека, у которого в одной руке меч, в другой копье, а между ног (опционально, но иначе это была бы просто «& Blade») верный конь. В 2008 игра наконец была официально издана – и увлекла многих, в частности, стратегический отдел «Страны Игр», даром что стратегией в обычном смысле ее не назовешь. Elite без космоса, Pirates! на суше – в общем, если GTA IV люди проходят, то в Mount & Blade просто живут. */И.Ч.*





Gravity Bone (Brendon Chung)

Онлайн: www.blendogames.com

Пародийный шпионский триллер, дарующий до пятнадцати минут игрового времени – вы можете стать секретным агентом для странных поручений, пока перематывается старая видеокассета с «Касабланкой». Автор, между прочим, в свободное от свободного времени время работает дизайнером уровней в Pandemic – в частности, трудился над Lord of the Rings: Conquest, о которой тоже читайте в этом номере. Угловатые персонажи Gravity Bone вписываются в нынешний тренд ультраминималистичного low-poly, когда подобные человечки стали одной из икон 3D-моделирования. Во многом это пересекается и с тем, что творится в papercraft, т.е. искусством поделок из бумаги, – там тоже царит кубизм. Выкройка картонного Солида Снейка становится базисом для трехмерной карикатуры на него же. */А.Б., И.Ч.*



EVERSION

Zaratustra, в миру Гильерме Тоус, известен как один из создателей бесплатного ролевого движка Verge. Зачином для его игры послужила идея о звуках из других миров, слышных в ночи. Начало Eversion нарочито напоминает Super Mario Bros. с симпатичным цветочком в главной роли. Беззаботно прыгая через ямы и стуча головой о кубики, он внезапно находит место, где саундтрек игры чуть-чуть меняется. Не будем говорить, что происходит дальше – Лавкрафт ведь тоже любил оставлять читателю право домыслить самые ужасные подробности...

FROM PRIMORDIAL EGG

Вопросом «что вылупится из первобытного яйца» задались два участника конкурса. Правда, один из них дает ответ в самом начале игры – конечно же, динозаврик! Вы управляете этим малышом, обеспечивая ему сбалансированную диету из археологов. В зависимости от вашего стиля прохождения подопечное ископаемое пресмыкающееся будет мужать, отращивая себе мускулистые ноги или мощные челюсти, – однако и противник будет становиться все сильнее. Лопаты археологов – это только начало (правда, концовка несколько разочаровывает).

WHAT HATCHES FROM PRIMORDIAL EGG

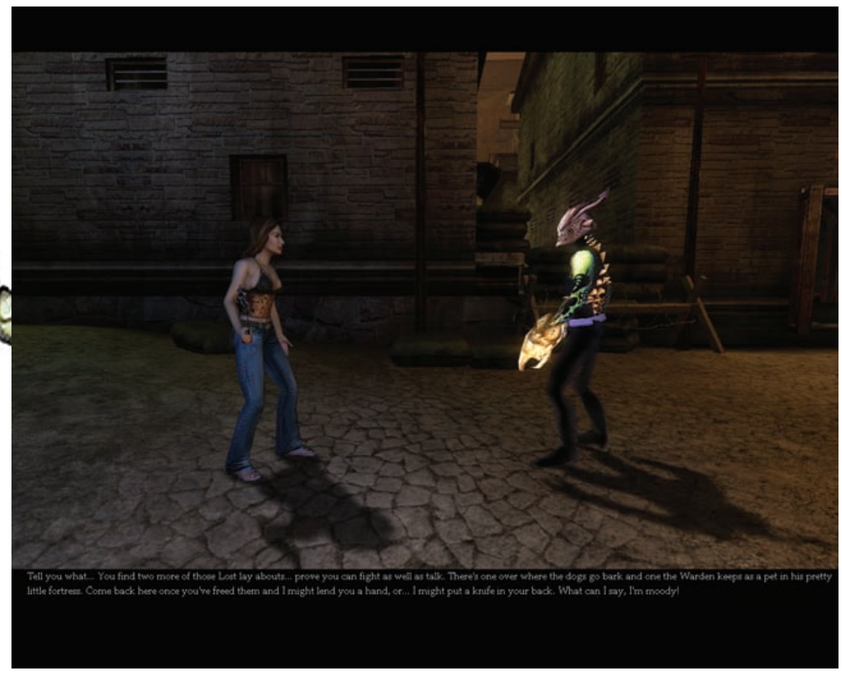
Автор этого текстового приключения решил сохранить интригу до конца. Заполучив яйцо от таинственного незнакомца, герой приносит древний деликатес домой и решает его съесть... Игру стоит пройти хотя бы ради финала, который вряд ли удалось бы воспроизвести в каком-нибудь другом жанре.

ЛУЧШАЯ ИНДИЙСКАЯ ИГРА: INFERNO (FXLABS)

Не путать с: Dante's Inferno (Electronic Arts)
Онлайн: www.fxlabs.com

С тех пор как мы написали рецензию на индийскую action-adventure Agni, на поверку оказавшуюся низвергнутой в ад сестрой BioShock, игра переименовалась в Inferno и начала атаковать внешний рынок – по крайней мере, в России ее уже издали. Тогда мы поставили проекту 6 баллов, но артефакт вышел пусть неуклюжий, но занимательный – индийцы творчески переработали идеи проекта The Lost, брошенного создателями сериала System Shock, добавив ему национальных черт. Волоокая красавица Малайка Арора и неотразимый демон Гайаб в главных ролях, использование традиционных мотивов в оформлении уровней и дизайне врагов, ретростилистика не внешняя, а в самой сути игры – даже русские так уже не делают. Так что студию FXLabs, какой бы крупной она ни была, можно смело назвать независимой – от современных стандартов и общественного мнения как минимум. Остается только надеяться, что в дальнейшем мы увидим еще больше интересных и качественных проектов из страны священных коров. */И.Ч.*





Dare to be Digital

Онлайн: daretobedigital.com

Dare to be Digital – ежегодный британский конкурс молодых разработчиков игр, проводящийся вот уже девятый год на базе университета Абертэй (г. Данди, Шотландия). В состязании участвуют команды студентов со всего Соединенного Королевства (в последние годы также индийцы и китайцы). Каждая команда должна за десять недель придумать идею игры и воплотить ее в жизнь, создав некий прототип, который не стыдно будет вынести на строгий суд как высокого жюри, так и простых игроков. Конкурс поддерживают ведущие британские и интернациональные компании, занимающиеся производством видеоигр, такие как Rockstar, Zoe Mode, NCsoft. Многие победители прошлых лет нашли себе работу в игровой индустрии или даже основали собственные компании. Позапрошлогодняя гитарная (да, поддерживающая ваш любимый музыкальный контроллер!) adventure-RPG Ragnarawk получила приз BAFTA (Британской академии кино- и телевизионного искусства), в этом году на высокую награду были номинированы Origamee, VegeMe и Boro-Toro. Победитель будет объявлен 10 марта.

Награда BAFTA
Origamee (Blue Skies)
Boro-Toro (DarkMatter Designs)
VegeMe (Ctrl_D)

Выбор редактора
1. Captain Cannonball in Attack of the Space Pirates (Less Lethal Games)
2. Shutterbug (Panoramic Vision)
3. VegeMe (Ctrl_D)

ORIGAMEE

Картонный человечек неопределенного пола по имени Giff владеет древним искусством оригами, позволяющим ему превращаться в лягушечку, носорога и самолет. Казалось бы, перед нами стандартная схема «несколько персонажей с дополняющими друг друга навыками», однако Origamee создает ощущение, что целью разработчиков было специально усложнить управление, и ради этого функции, которые можно было бы совместить в одном герое, были раскиданы по четырем его ипостасям. Так, лягушка может высоко прыгать, но только на месте; самолет планирует, но неуправляем в полете; специализация носорога еще более узка – выбивать крепкие двери. Более того, героя надо тягать по экрану довольно странным «драг-энд-дропом», а вот стрелки на клавиатуре заняты под трансформации. Спрашивается, зачем было огород городить? Впрочем, пусть правила Origamee и «неправильные», осваивать их довольно забавно, смотрится прототип неплохо, а звуковое оформление достойно отдельной похвалы – для каж-

ЛУЧШАЯ НЕ-ИГРА: THE GRAVEYARD (TALE OF TALES)

Онлайн: tale-of-tales.com/TheGraveyard

Михаэль Самин, главный идеолог дуэта Tale of Tales, знает, что ему нравится в играх – живой мир, свобода действий и «свобода бездействия» – то есть возможность наслаждаться игрой, ничего в ней не делая (например, слушая радио на закате в GTA). С другой стороны, сражения, головоломки, падения в ямы и бессмысленная гибель героев – все это пережиток прошлого и интересно только хардкорным геймерам (которые, как в анекдоте, «уже без этого не могут»). А между тем, пользуясь инструментами и выразительными средствами разработчиков игр, можно создать нечто, не являющееся игрой в обычном смысле этого слова, хотя формально очень похожее: вот вам трехмерная старушка, стрелочками мы ей управляем, есть и цель – дойти до скамеечки, посидеть и уйти обратно (в полной версии – еще и помереть). Но многие, кто пытались играть в The Graveyard, остались недовольны – как же, бабка рулится, как карьерный самосвал, кончается все слишком быстро и делать-то в игре нечего, даже к могилам подойти нельзя. Однако правильнее рассматривать The Graveyard как арт-объект нового поколения – и в этом качестве она гораздо адекватнее тех же «Тургора» и «Сублюструма», которые, пытаясь угодить и нашим и вашим, делают «арт-игры» и получают в результате химеры, которые не могут достучаться как до геймеров, так и до тех, кому интересен именно художественно-философский аспект проекта, так как «арт» и «игра» мешают друг другу. Tale of Tales показывают нам – геймплей, его соревновательную и собирательную части, можно смело выкинуть за борт, оставив лишь необходимую интерактивность, если того требует авторский замысел. Так получившееся «нечто» станет только доступнее. Здесь уместны параллели, как ни странно, с WiiFit. Команда Миямото тоже расширила понятие видеоигр, сделав шаг в сторону – не усложнив правила, а просто переписав их. Результат заставил морщиться старых фанатов Nintendo, но привлек «геймеров нового поколения», в конечном итоге расширив аудиторию видеоигр. Мы надеемся, что работы Tale of Tales и их сподвижников сыграют ту же роль, но на другом фронте. */И.Ч.*



Tale of Tales: прямая речь



«Мы очень польщены тем, что The Graveyard уделяют столько внимания. Большинству людей неизвестен или неинтересен тот факт, что мы на самом деле только притворяемся разработчиками игр и используем индустрию в своих сугубо личных целях, соблазняя честных геймеров попробовать нечто, совсем не являющееся игрой! Но, друзья, ведь существует и альтернативная история видеоигр! Та, в которой нет ни Space Invaders, ни Марио. Та, которая рассматривает видеоигры как следующий логический шаг в вековой эстафете видов искусства. Эстафете, грубо прерванной нашим веком индустриализации, расставившим все по полочкам и разобщившим искусство, науку и развлечения. Однако этот огонь на самом деле не угас, его передавали из поколения в поколение отважные одиночки и маленькие сообщества диссидентов, чтобы он мог вновь вспыхнуть в девяностые годы XX века, когда созрела технология, способная вызвать невиданный расцвет искусства. Да, Микеланджело был велик, Моцарт неплох и Гюго написал пару хороших книжек. Но в их распоряжении не было трехмерной технологии реального времени! Нелинейность, интерактивность и способность игр самостоятельно порождать истории позволяют современным художникам реализовать все те мечты и фантазии, что водили их рукой с тех самых пор, как древний человек впервые начал рисовать на стене своей пещеры. Мы наконец можем поместить зрителя в центр событий, создать искусство, которое говорит с каждым лично, которое выглядит каждый раз по-новому; живое искусство, дышащее искусство, искусство, которое становится частью вашей жизни. Иногда мы завидуем жителям будущего, для которых создание историй, развивающихся в трехмерном пространстве и реальном времени, будет обычной художественной техникой, когда битва с машинами закончится и люди смогут использовать технологии, просто чтобы дарить друг другу радость. Но, с другой стороны, сейчас мы живем в очень интересное время! Мы прорубаемся через джунгли возможностей, понимая, что оставляем за собой лишь одну узкую тропинку из многих возможных. Но мы знаем, что с каждым днем к нам присоединяется все больше художников. Искусство просыпается от вековой спячки и на четвереньках ползет к свету. Конечно, в процессе нам придется сильно, очень сильно запачкаться, но дело того стоит!» (Михаэль Самин, Орайя Харви)

дой формы героя написана своя вариация музыкальной темы, и они плавно переходят друг в друга.

BORO-TORO

Некоторые сравнивают Boro-Toro с LittleBigPlanet, хотя сами авторы говорят, что вдохновлялись Samorost. Так или иначе, к дизайну в коллажной технике и физическим головоломкам прилагается история о племени тряпичных человечков Боро, каком-то артефакте и какой-то тайне каких-то островов. Честно говоря, это единственная игра из всего нашего материала, которую мы не смогли «пощупать» сами, так что о всех ее положительных качествах знаем лишь понаслышке.

VEGEME

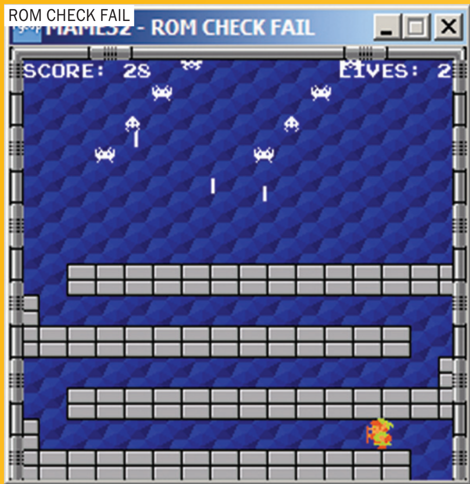
Китайская команда Ctrl_D придумала игру про пояс астероидов, которые вам предстоит раскрасить, катая по ним цветочек Бюбю или «техногенную» э-э, хм, штуковину по имени Кика. Геймплей прост, как пять копеек, и вроде бы мы где-то это видели – не то в de Blob, не то в Okami – однако выглядит процесс позитивнейше, играется без напряга. Вначале просто катаешься по планете, оставляя разноцветные следы, потом учишься перепрыгивать с одного астероида на другой, подбираешь бонусы, еще чуть позже понимаешь, как они работают... и тут кончается время. Не страшно, начнем снова! Жалко только, что в общедоступной версии не работает мультиплеер – в космической войне цветочков и шестеренок мы, кажется, еще не участвовали.

CAPTAIN CANNONBALL IN ATTACK OF THE SPACE PIRATES

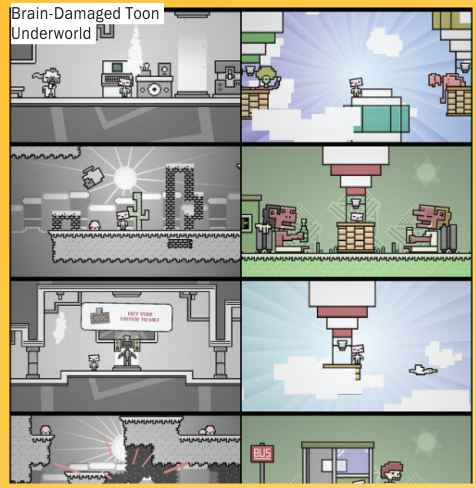
Если этот трехмерный платформер проходить «как надо», он довольно скучен, несмотря даже на ретрокосмопиратскую тему. Подавляющее большинство головоломок сводится к тому, чтобы стрельнуть ядром так, чтобы оно отскочило от трех «отбойников», после чего вы получаете способность им управлять – чаще всего, чтобы послать снаряд в мишень, открывающую дверь, или атаковать со спины врага, неуязвимого спереди. К счастью, авторы не стали злоупотреблять невидимыми препятствиями, так что ваш герой вполне может отправиться в обход и штурмовать вражескую крепость, забравшись на стену. И вот эти слабые места искать как раз гораздо интереснее – отличный пример того, как недоделанность проекта играет ему на руку.

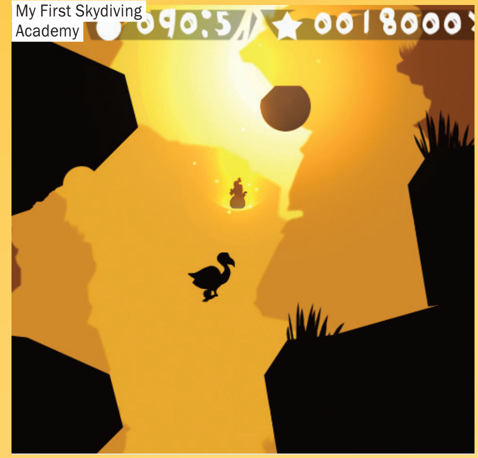
SHUTTERBUG

Планета Земля – на грани уничтожения, только маленький фоторобот модели Sunny-16 в силах спасти ее, доказав, что человечество стоит сохранить. Разумеется, сделать это он может, показав галактическому правительству снимки, живописующие положительные стороны людей и их мира. Игры о журналистах с фотоаппаратами не новинка, но вот журналист-фотоаппарат – это уже интереснее. Неплохой юмор и ретроэстетика, чем-то напоминающая BioShock, безусловно, добавляют игре очков. Жаль, с сюжетными элементами в представленной версии плоховато – рассказанная на сайте история весьма завлекательна, но в собранном для конкурса демоуровне она практически не отражена.



ROM CHECK FAIL


Brain-Damaged Toon Underworld


My First Skydiving Academy


Enraged Rocket House



Samurai Railroad Mansion



Soundless Mountain II

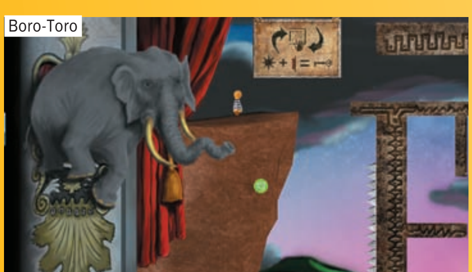


Sexy Seaside Beachball



Macarena of the Missing


Gang Garrison II


Boro-Toro



Aquarium

Retro Remakes

Онлайн: www.retroremakes.com

В этом году конкурс Retro Remakes расширился до шести номинаций – от, собственно, ретроримейков (то есть старых игр, воспроизведенных современными техническими средствами) до «кросс-римейков» (сочетающих в себе элементы сразу двух восьмибитных прототипов), «игр, которых не было» (но очень могли бы быть) и просто проектов в ретро-стиле. Ответом на такое «послабление» был вал разнообразных проектов – от «Тетроида» (да, гибрида «Тетриса» и «Метроида») до модерновой версии… конструктора игр жанра shoot'em'up для «Коммодора» и его восьмибитных подружек (исп. Amigas). К сожалению, незадолго до объявления результатов сайт конкурса был обрушен хакерами, и подведение итогов несколько затянулось. На момент написания этой статьи официальные победители не были известны, так что предлагаем вам список наших фаворитов.

Выбор редактора

1. As Time Goes By (Lobo)
2. Sigue Sigue Sputnik (Lobo)
3. Ultimate Bruce Lee (Trevor Storey & Stuart Collier)

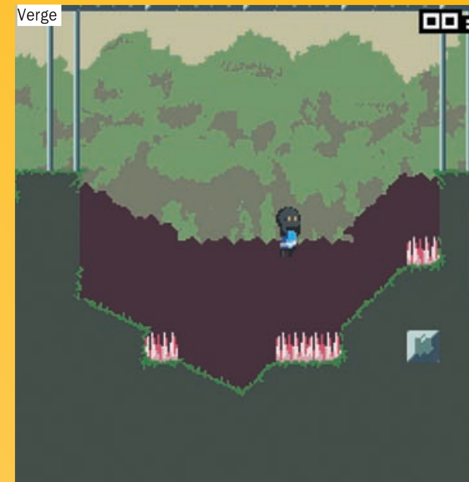
AS TIME GOES BY

Если вы даже не знакомы с фильмом «Касабланка» (а по российскому телевидению его показывают гораздо реже, чем в США), вы наверняка знаете игру, обильно заимствующую эстетику, сцены, образы персонажей и названия из этого film noir – Grim Fandango (которая, в свою очередь, пародируется в Macarena of the Missing… но мы отвлеклись). Однако что было бы, если бы в сороковые годы, когда вышел фильм, практика создания «гейм-мерчандайза» по мотивам уже была развита так, как сейчас? Свою версию альтернативной истории предлагает г-н Lobo: черно-белая драма, в которой герой Хэмфри Богарта, непрерывно нервно куря, разрывается между любовью и долгом, превратилась в квест-платформер в духе Jack the Nipper (если это вам что-нибудь говорит). Смоля папироску, головастый Богги удирает от жандармов, мимоходом спасая друзей из Сопротивления – похоже все это скорее на проделки Бенни Хилла. Однако в этом диссонансе серьезности оригинала и ерничества игры и кроется секрет ее обаяния.



Eversion


From Primordial Egg

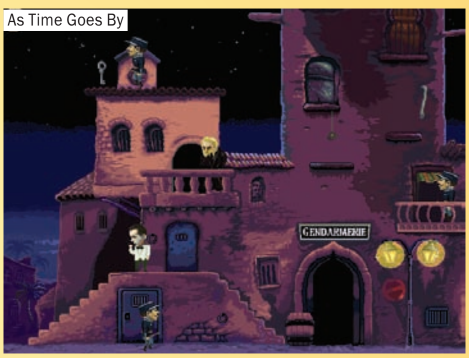

Verge


Origamee



VegeMe

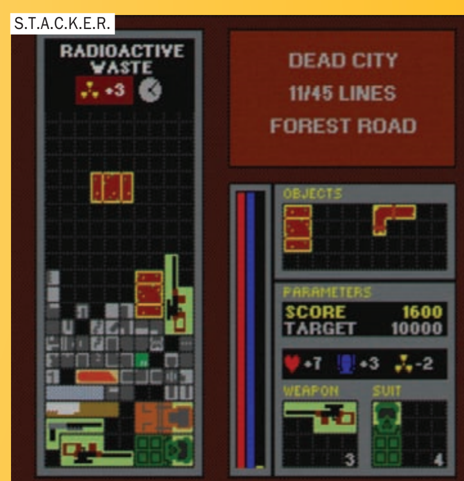

Captain Cannonball in Attack of the Space Pirates



As Time Goes By



Shutterbug



S.T.A.C.K.E.R.



Ultimate Bruce Lee



Sigue Sigue Sputnik

ULTIMATE BRUCE LEE

Игра Bruce Lee, почтившая своим вниманием всю восьмибитную братию еще в 1984 году, тоже напоминает похождения знаменитого британского комика. Как выразился кто-то из комментаторов в блогах, «это скорее не Брюс Ли, а Джеки Чан». Главный герой резво носится по... м-м, предположительно, храму или буддийскому коровнику, собирая развешанные везде фонарики и стараясь избежать встречи с толстяком-сумоистом и ниндзей – ну, или дать им молодецкого пинка (правда, преследователи всегда возвращаются). На втором этапе Брюс открывает путь в полное острых предметов подземелье, а мы уже и гадать перестаем, по какому же фильму сделан этот платформер. В римейке разработчики предложили множество альтернативных графических стилей – от карандашных калякмаляк до ретро-хайтека в духе фильма Tron, а также безумных режимов вроде Survival или «война всех против всех» (самые хитрые режимы открываются не сразу). Не забыт и вариант игры вдвоем – можно стать либо двумя Брюсами (ну, или Брюсом и Джеки Чаном, если вам угодно), либо рубиться в PvP-режиме «Брюс против Бенни Хилла»... тьфу ты, «...против толстого сумоиста».

SIGUE SIGUE SPUTNIK (LOBO)

Sigue Sigue Sputnik – это музыкальная группа, творчество которой можно с уверенностью определить термином «киберпанк». В 80-е они пели такие песни, как Hack Attack (танцевальная) и Atari Baby (электробаллада), сведя количество аккордов к минимуму и обрушивая на слушателей лавины синтезаторных арпеджио и цитат из киноклассики: Terminator, Blade Runner и Clockwork Orange. В 80-е же на домашних компьютерах должна была появиться игра, посвященная группе, но до публики дошел лишь скриншот, на котором басист Тони Джеймс держит чью-то голову, а рядом стоит вокалист с бензопилой. И в 2008 году некто Lobo (где-то мы уже видели это имя...) решил сделать игру сам: получилась война против поп-идолов на экране LCD-игрушки, в котором их хиты пытаются продраться сквозь электро-рок SSS, плеск крови и стрекот автоматных очередей. Добрая душа. **СИ**

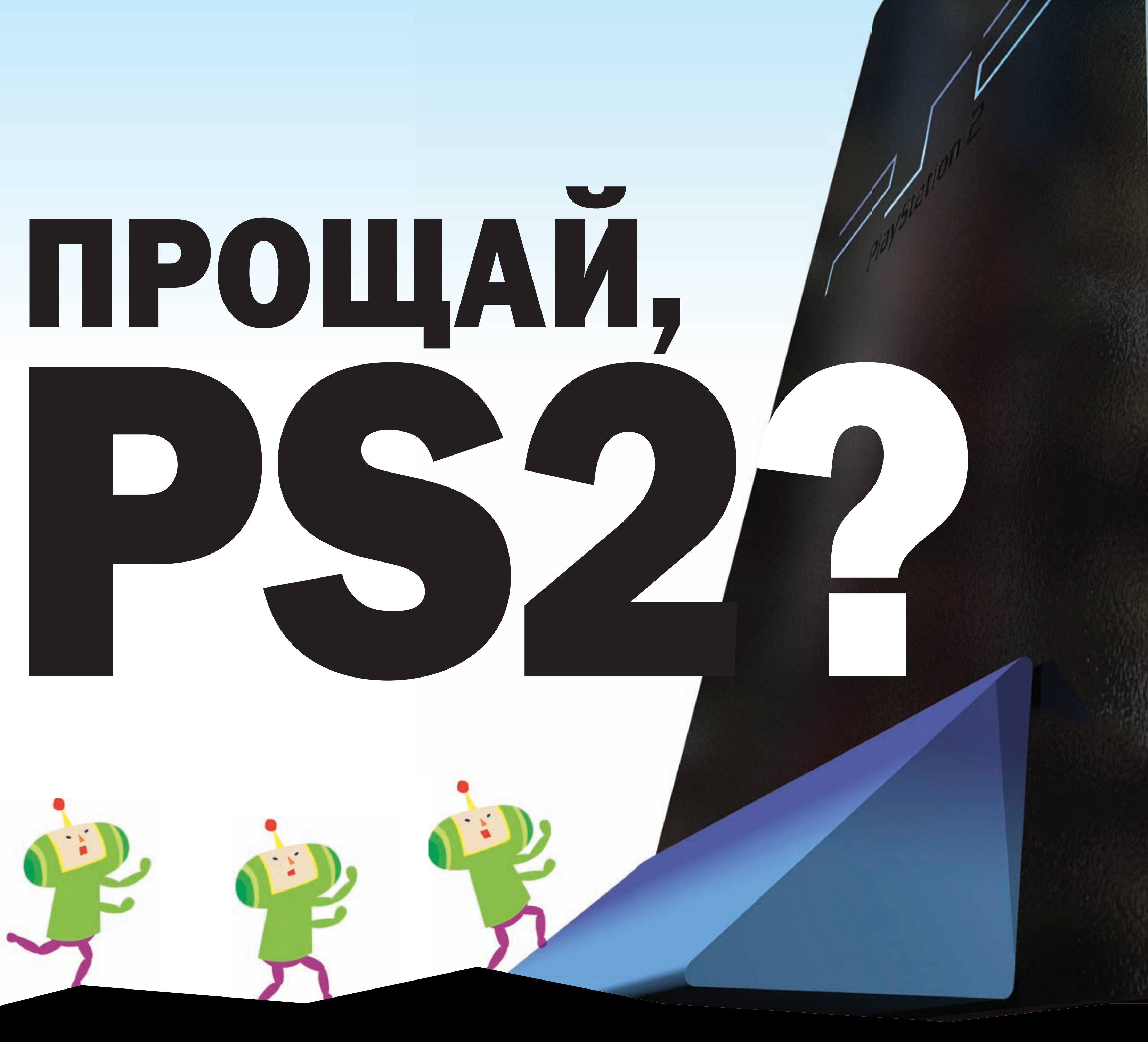

ТЕКСТ Яна Сугак


ТЕКСТ Константин Говорун


ТЕКСТ Наталья Одинцова


ТЕКСТ Сергей Цилюрик

ПРОЩАЙ, PS2?





Самая популярная приставка в истории поступила в продажу девять лет назад. Сейчас ручеек хитов для нее почти иссяк – последним была ролевая игра Shin Megami Tensei: Persona 4. Старушке пора уйти на пенсию, уступая дорогу платформам нового поколения, но она упрямо не хочет покидать место у телевизора. Мы смотрим на нее с любовью и вспоминаем все те радости, которые она подарила. Почему PlayStation 2 так важна? Как она шла к успеху? Что дала нам и миру видеоигр?

Мечты Sega разрушены

До сих пор бытует миф, что PlayStation 2 победила Dreamcast лишь силой обещаний. А когда появилась на прилавках, делать с ней в первые годы было нечего – только DVD смотреть и игры с первой PlayStation запускать. Это неправда. Вдохновенные пресс-релизы Sony действительно топили консоль конкурентов. Но они шли в ход лишь до старта PlayStation 2, то есть в 1999-м и первой половине 2000 года. Затем надобность в пустых словах отпала – игры говорили сами за себя. Обратите внимание на врезку со списком стартовых проектов в США – они поступили в продажу одновременно с консолью в ноябре 2000 года. Мы насчитали почти два десятка приличных вещей, причем некоторые из них актуальны и поныне!

Оцените разнообразие линейки. Здесь есть шутер от первого лица TimeSplitters, эталонный симулятор боевых роботов Armored Core 2, два отличных файтинга, инновационная стратегия Kessen, RPG западной школы Summoner, качественные спортивные и гоночные игры, аркада Silent Scope и beat'em up Dynasty Warriors 2. Три фигуранта списка – TimeSplitters, Kessen и Dynasty Warriors 2 – были настолько успешными, что дали жизнь хорошо известным и поныне сериалам. Мало того, фактически образовали новые поджанры – консольных FPS, консольных стратегий и, простите за иронию, клонов Dynasty Warriors соответственно. А Smuggler's Run от Rockstar в каком-то смысле оказалась предвестницей целой череды «асоциальных» игр, флагманом которых стала Grand Theft Auto III. В список стартовых проектов попала даже пара японских RPG, хотя их качество как раз было хуже некуда.

Откуда же взялся миф? В Японии приставка поступила в продажу раньше, в марте 2000 года, и приличных вещей в линейке было всего две – Ridge Racer V и Kessen. По статистике, на каждую проданную консоль приходилось 0.8 (ноль целых восемь десятых!) игры, и долгое время эта цифра почти не росла. То есть, сотни тысяч людей новинку купили, а диски к ней – нет. Нонсенс. В сентябре 2000 года в Японии провели исследование на тему того, что же геймеры делают с купленными PlayStation 2. Как все и подозревали, приставку действительно активно использовали для просмотра фильмов, благо бытовые DVD-плееры тогда стоили дорого и имелись далеко не у всех. Но выяснилось, что подавляющее большинство... проходит на ней Dragon Quest VII – ролевую игру для первой PlayStation, которая вышла 26 августа 2000 года и разошлась в Японии тиражом более чем в 4 млн. экземпляров. Об этом тут же раструбила вся мировая пресса и фан-сайты Dreamcast. Так все узнали, что «на PlayStation 2 нет игр».

Сравните два предыдущих абзаца. В ноябре 2000 года в США все замечательно, в марте 2000 года в Японии – уныло. Вывод очень простой: Sony использовала весеннюю премьеру на Родине как эдакий бесплатный бета-тест в домашних условиях. И не зря. Уже после релиза в операционной системе были обнаружены баги, которые пришлось срочно исправлять. Не без сложностей шло и производство консолей – во многом поэтому к концу года и наблюдался дефицит устройств. Немного жаль японских геймеров – особенно после историй о палаточных лагерях



Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

Silent Hill

Некогда флагман психологического хоррора в видеоиграх к концу жизненного цикла PS2 скурвился, протух и помимо некст-гена (Homecoming) ушел на портативки (Origins) и мобильники (Orphan и The Escape). Разработчики оригинальной трилогии ушли делать «Сирены», а взявшийся продюсировать сериал Акира Ямаока загнал SH в гроб. Пока что новых частей не объявлено, и лучше уж пусть их не будет. Хватит позора на доброе имя сериала.



Ico / Shadow of the Colossus

Фумито Уэда – человек, одно наличие которого в штате Sony оправдывает покупку PlayStation 3. О его следующем творении официально не было сказано ни слова, но в том, что работа над ним давно кипит, сомнений нет никаких. По слухам, игра будет называться The Last Canyon. Сможет ли она превзойти сногсшибательных «Колоссов»?



Katamari Damacy

После двух замечательных «Катамари» на PS2 Namco Bandai без участия Кеиты Такахаси наклепала еще парочку менее удачных – на PSP (Me & My Katamari) и Xbox 360 (Beautiful Katamari). И больше о всесобирающем шарике ничего не слышно. Зато Такахаси-сан приготовил нам еще один плод своей безумной фантазии – Noby Noby Boy, дебютировавший в PSN 19 февраля.




Devil May Cry


Final Fantasy X

у магазинов, самоубийстве мальчика, которому не досталась приставка, и ограблениях счастливцев, спешивших домой с новенькой PlayStation 2. Но повторимся: уже к концу 2000 года с играми на PlayStation 2 дела обстояли отлично как в Японии, так и в США. Отсюда – ажиотажный спрос на нее в праздничный сезон 2000/2001. Уже 31 января 2001 года Sega официально объявила о прекращении производства Dreamcast, единственного на тот момент конкурента PlayStation 2. Задумайтесь еще вот над чем: да, PlayStation 2 умела запускать игры от PlayStation, и этим многие активно пользовались, пока не вышли настоящие хиты нового поколения. А у Dreamcast обратной совместимости с Saturn не было. Только, простите, кто здесь неправ, Sega или Sony?

Детский мат Nintendo и Microsoft

Весь 2001 год PlayStation 2 наслаждалась плодами победы. В ход шли PC-порты (Oni, Red Faction), которые раньше чаще как раз появлялись на Dreamcast, непосредственно игры с Dreamcast (Crazy Taxi, Resident Evil Code: Veronica X, или их продолжения (Tokyo Xtreme Racer Zero). Заодно в продажу поступили Onimusha: Warlords, Zone of the Enders, Dark Cloud, Ico. Конечно, мы многие из этих игр запомнили в основном по сиквелам или идейным последователям, но порода чувствовалась уже тогда. В июле приехала Gran Turismo 3: A-Spec. Не «пролог», а полная версия. Что характерно, поначалу Sony обещала некую Gran Turismo 2000, обновленную версию Gran Turismo 2 (что-то, вроде Gran Turismo HD для PS3, которую не раз показывали на выставках, но так и не выпустили). В итоге же в продажу поступила совершенно новая, третья часть сериала Gran Turismo, ставшая впоследствии самой популярной в мире консольной игрой не от Nintendo (продажи – почти 15 млн копий). И если зимой и весной 2001 года кто-то еще возмущался: «да на Dreamcast хитов куда больше, Sony победила нечестно!», то к осени все точки над i были расставлены. И вовремя. В конце 2001 года должны были стартовать консоли конкурентов – GameCube и Xbox. За одной стояли многолетний опыт Nintendo и бездонный кошелек компании (на Game Boy и Game Boy Advance были заработаны несметные богатства), за другой – финансовая империя Microsoft плюс опыт агрессивного маркетинга и хорошие связи на рынке PC-игр. Но еще до схватки стало ясно: борьба пойдет за второе место. Первое останется за PlayStation 2.

Осенью в продажу поступили (хватайтесь за сердце): Silent Hill 2, Devil May Cry, Grand Theft Auto III, Ace Combat 4, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Final Fantasy X, Jak and Daxter: The Precursor Legacy. Это уже, про-



Armored Core 2



Kessen



Ridge Racer V

Стартовые игры

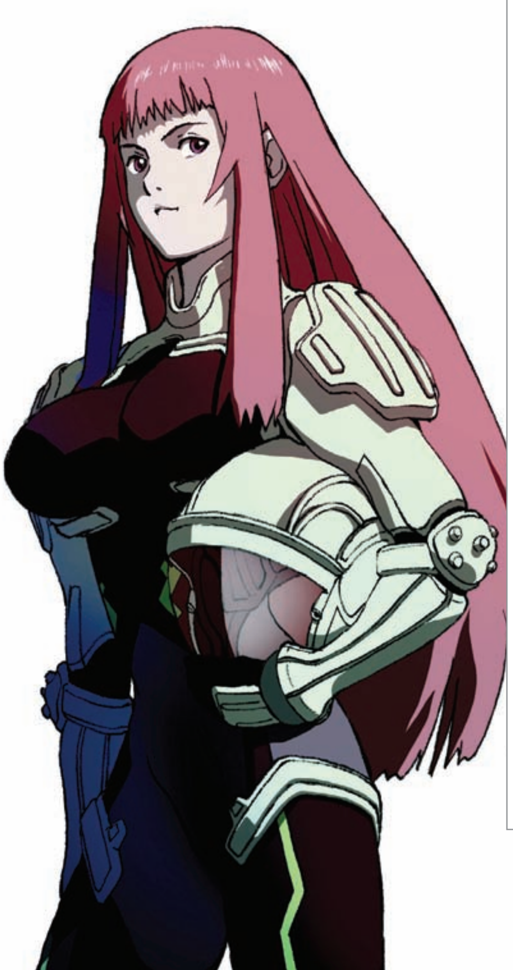
Япония

- - DrumMania
- - Eternal Ring
- - FantaVision
- ● Kessen
- - Stepping Selection
- - Street Fighter EX3
- ● Ridge Racer V

США

- ● SSX
- ● Dead or Alive 2: Hardcore
- ● Tekken Tag Tournament
- ● Armored Core 2
- ● Dynasty Warriors 2
- - ESPN International Track & Field
- - ESPN Winter X Games Snowboarding
- - Eternal Ring
- - Evergrace
- - FantaVision
- ● Gungriffon Blaze
- ● Kessen
- - Madden NFL 2001
- ● Midnight Club: Street Racing
- ● MotoGP
- ● NHL 2001
- - Orphen: Scion of Sorcery
- - Q-Ball: Billiards Master
- ● Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
- ● Ridge Racer V
- ● Silent Scope
- ● Smuggler's Run
- - Street Fighter EX3
- ● Summoner
- ● Swing Away Golf
- ● TimeSplitters
- ● Unreal Tournament
- - Wild Wild Racing
- - X-Squad

стите, не просто хиты, а игры, определившие лицо PlayStation 2. А ведь были еще Shadow Hearts, Kessen II, Burnout (не совсем тот, что сейчас, но тоже ничего) и куча проектов калибром поменьше. Менее чем через год после поступления PlayStation 2 в продажу в США (старт в Японии, как уже писали выше, можно считать тестовым). Повторяем: прошел год – и вот они, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Silent Hill. Первая часть Devil May Cry. И все они, в том числе Grand Theft Auto III (бомба посильнее нынешней Grand Theft Auto IV!), – эксклюзивы (как минимум, на полгода) для PlayStation 2. Круг замкнулся – теперь на консоли были «закрыты» все популярные жанры, включая платформеры и RPG, с которыми поначалу не совсем ладилось. Библиотека стала заведомо сильнее, чем у Dreamcast (между прочим, имевшей фору в полтора года), и уж точно наповал убивала все, что могли предложить GameCube и Xbox, даже вместе взятые, даже в ближайшие несколько лет. С этого момента Sony перешла в консольных войнах от атаки к защите, умело отбиваясь от выпадов конкурентов.



Online vs. Offline

Главному техническому преимуществу Xbox – сетевой службе Xbox Live – Sony противопоставила собственную PlayStation Network. Разница, однако, заключалась в

Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

TimeSplitters

Как известно, Free Radical была занята разработкой TimeSplitters 4 перед тем, как ее постигла скорая кончина. Теперь разработчики зовутся Crytek UK, а разрешат ли авторы Crysis британцам продолжать работать над одним из самых ярких шутер-сериалов эпохи PS2, остается под вопросом. К слову, в Free Radical серьезно подумывали о Wii в качестве целевой платформы TS4.



Suikoden

Казалось бы, после отличной пятой части на PS2 у сериала наконец-то появилось светлое будущее – ан нет. Suikoden V с треском провалился в Японии – и большие шишки в Konami решили перекроить устои, делавшие ее главное RPG-детище уникальным. В итоге на DS выходит Suikoden Tierkreis, походящий на «Суикоден» не более, чем на любую другую невзрачную JRPG.



Xenosaga

Самый популярный миф о Xenosaga утверждает, что Тецуя Такахаси собирался сделать шесть ее эпизодов, но был вынужден прерваться на третьем. На деле же в Xeno-истории все три «Саги» прекрасно умещаются лишь в первую часть сексталогии (действие второй, к слову, происходит через 5000 лет после первой). На продолжение монументального творения Такахаси и его жены, увы, рассчитывать вряд ли стоит – Monolith Soft была выкуплена Nintendo, и теперь делает такие игры, как Disaster: Day of Crisis и Soma Bringer.



Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

Valkyrie Profile

После едва ли не идеальной Valkyrie Profile 2: Silmeria в истории скандинавских небожителей можно было уверенно ставить точку. Но нет – на DS выходит Covenant of the Plume, выдержанная в мрачной стилистике «Валькирий», но при этом не очень-то, на первый взгляд, вписывающаяся в сюжетную канву сериала и выделяющаяся напоминающей TRPG боевкой.



Disgaea

Успех Disgaea дал зеленый свет выходу на Западе всех игр Nippon Ichi… Только толку от этого оказалось не так уж и много. Среди последователей – как сиквелов, так и не связанных с «Дисгаей» игр – не нашлось ни одной, способной тягаться с первой частью. Третья и вовсе стала позором, появившись на PS3 в обновке, дешевой даже по меркам PS2.



Dark Cloud

Строго говоря, прямой наследницы цикла жизнерадостных action/RPG, в которых погони за монстрами перемежаются с заказами на обязательное переобустройство мира с помощью встроенного конструктора, мы так и не дождались. Зато получили идейно похожую Rogue Galaxy (вместо строительства – задачки по фабричному производству самых разных предметов) от той же студии (Level-5) и вот-вот проверим, найдутся ли упражнения на смекалку в White Knight Story для PS3.





Grand Theft Auto III

СПРАВЕДЛИВОСТИ РАДИ СТОИТ ЗАМЕТИТЬ, ЧТО PLAYSTATION 2 – НЕ ТА ПРИСТАВКА, НА КОТОРОЙ СЛЕДУЕТ ИГРАТЬ ПО СЕТИ.

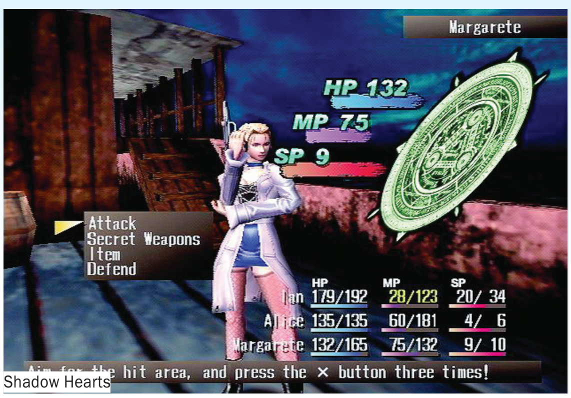
том, что у Xbox сетевая карта была встроена, а для PlayStation 2 ее приходилось докупать отдельно (а такие вещи консольщики всегда делали неохотно). Вдобавок в онлайне Xbox показывала себя лучше за счет централизованных серверов и мощной инфраструктуры. Неудивительно, что процент геймеров, выходящих в сеть, у Xbox был куда выше, чем у PlayStation 2. Однако Sony сделала ход конем, договорившись с Electronic Arts, что во всех спортивных играх компании (Madden NFL, NBA, FIFA и NHL) функции сетевого мультиплеера реализуют только в версиях для PlayStation 2. Продажи консоли от Sony и без того были в разы выше, поэтому в итоге абсолютное число (т.е. в людях, а не в процентах) пользователей онлайн-службы PlayStation 2 оказалось больше. Позже в обновленную версию PlayStation 2 сетевую карту уже встроили. Так, на всякий случай.

Справедливости ради стоит заметить, что PlayStation 2 – не та приставка, на которой следует играть по сети. Под занавес шестого поколения консолей, когда эксклюзивный контракт с EA закончился, и на свет появилась Halo 2, это стало совсем очевидно. Но в те годы консольные геймеры еще не привыкли к сетевому мультиплееру. Не помог же он зачинателю этого направления – Dreamcast, где все прекрасно работало (вплоть до сетевых RPG!) задолго до Xbox Live. Во времена PlayStation 2 было принято играть с друзьями на одной приставке, толкаясь локтями и весело болтая о разном. А подавляющее большинство и вовсе не думало о таких вещах, наслаждаясь синглом и точка. Скачиваемый контент (дополнительные миссии, персонажи) тоже появился еще на Dreamcast, но мэйнстримом стал лишь годы спустя на PlayStation 3 и Xbox 360. На PlayStation 2 выпускались полноценные игры, где в комплект входило все и сразу. Вставил диск в приставку – и можно получать удовольствие. Без выхода в Интернет. Без дополнительных расходов. Без подписки на сетевые сервисы. Без патчей. И в сентябре 2002 года Sony объявила, что по всему миру удалось продать более 40 млн PlayStation 2.

Но вернемся к играм. Дело Grand Theft Auto III в 2002 году продолжила Grand Theft Auto: Vice City, разошедшаяся тиражом более чем в 10 млн экземпляров. С сериалами на PlayStation 2 вообще все заладилось – Silent Hill 3, Onimusha 2, TimeSplitters 2. Игр с порядковыми номерами в названии появлялось предостаточно. В 2002 году вышел забавный платформер Maximo: Ghosts to Glory от Capcom, продолживший древний сериал Ghosts 'n Goblins. Мужчина в семейных трусах и с римским мечом в руках прыгал через пропасти, собирал монетки и отрубал головы скелетам. Эдакий реверанс в сторону игр 32-битной эпохи, но на новом техническом уровне. Fatal Frame от Tecmo, стильный хоррор о девочке с фотоаппаратом, стал единственной реальной альтернативой Silent Hill и Resident Evil. Файтинг Virtua Fighter 4 ознаменовал новую эпоху в истории Sega как мультиплатформенного издателя. Он же, к слову, на долгие годы стал эталоном соревновательных игр на PlayStation 2 и вытащил Virtua Fighter из гетто малопопулярных Saturn и Dreamcast к широкой аудитории. Square Enix вывела на сцену Kingdom Hearts – сомнительная поначалу идея совместить миры игр Square и Disney обернулась прекрасной action/RPG, достойной сравнения с The Legend of Zelda. Так была занята еще одна не охваченная прежде жанровая ниша. Дело Jak and Daxter продолжили сразу два новых платформера – Sly Cooper и Ratchet and Clank. Имея три независимых сериала в одном жанре (в поколении PlayStation был один – Crash Bandicoot), Sony смогла позволить себе в дальнейшем любые эксперименты с геймплеем, визуальным стилем, сюжетом и гарантировала ежегодное обновление линейки. Поползли японские RPG второго эшелона –Legaia 2: Duel Saga, Suikoden III, Wild Arms 3. Появился на свет Mortal Kombat: Deadly Alliance, «перезапустивший» трехмерную «Смертельную схватку» и вернувший веру фанатов. И у всех этих игр было кое-что общее (кроме отсутствия онлайна).


Jak & Daxter


Metal Gear Solid 2: Sons of Sparda



Shadow Hearts



Tokyo Xtreme Racer Zero


Onimusha: Warlords



Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

Devil May Cry

Знаменитый экшн от третьего лица, который изначально задумывался как еще один выпуск Resident Evil. Наименее теплого приема у геймеров и критиков удостоилась DMC 2. В прошлом году была опубликована первая DMC для консолей нового поколения – DMC 4, обещать геймерам пятую часть в компании пока не торопятся. Главные вдохновители оригинальной игры – продюсер Синдзи Миками и руководитель проекта Хидеки Камия – давно ушли из Capcom. Миками сейчас помогает Гоити Суде (No More Heroes) с неназванным хоррор-экшном (издатель уже найден – им стала EA). Камия же трудится над Bayonetta для PS3 и Xbox 360, явно замышляя насолить Capcom за отстранение от работы над сиквелом оригинальной DMC.



Fatal Frame

Новую, четвертую часть ужастика Fatal Frame (для Wii) сделала уже не Tecmo, а Grasshopper (студия Suda-51), и до Запада она пока не добралась.



Grandia

Вторая и третья части Grandia (о позорной Xtreme умолчим) стали одними из самых важных JRPG на PS2. Однако после Grandia Online, вышедшей на PC в Японии, Game Arts как будто забыли о сериале.



Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

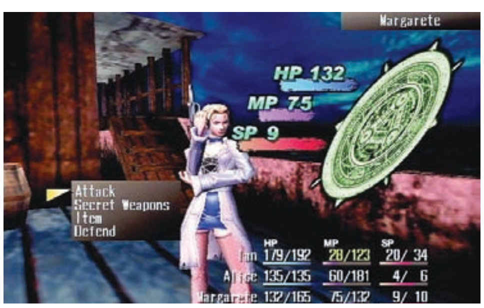
Kingdom Hearts

Тецуя Номура, создатель сериала, намекнул, что анонсированные Kingdom Hearts для портативных платформ (а это, напомним, Kingdom Hearts: Coded для мобильных телефонов, Kingdom Hearts: Birth by Sleep для PSP и Kingdom Hearts: 358/2 для DS) – вовсе не замена полноценной третьей Kingdom Hearts и, вполне возможно, по сюжетам портативных KH мы догадаемся о том, что нас ждет впереди.



Shadow Hearts

Более холеным RPG-конкурентам Shadow Hearts издавна противопоставляла уникальную боевую систему и мир, в котором реальные исторические события тесно переплетались с вымышленными. В начале 2007 года студия Nautilus, ответственная за сериал, была закрыта, так что четвертой Shadow Hearts мы, скорее всего, так и не увидим, хотя сотрудники Nautilus не забросили создание игр: часть команды перешла в Feelplus, компанию, образованную специально для помощи Mistwalker в разработке Lost Odyssey. Кроме того, Feelplus участвовала в производстве Infinite Undiscovery и сейчас трудится над сиквелом Ninety Nine Nights.



Breath of Fire

До PS2 добралась лишь последняя, пятая представительница ролевого сериала. В ней, как и во всех выпусках Breath of Fire, храбрец Рю умел превращаться в дракона и опекал героиню Нину. Необычным было то, что Нина из храброй принцессы стала пугливой жертвой лабораторных экспериментов. А еще слишком частое применение дракона грозило преждевременным Game Over. Надежды на шестой выпуск перечеркнул Кейдзи Инафуне из Capcom, объявив, что продолжать сериал издательство пока не планирует.





НА PLAYSTATION 2 СТАЛО ВОЗМОЖНЫМ РАССКАЗЫВАТЬ ЦЕЛЬНЫЕ ИСТОРИИ С ИНТЕРЕСНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ И ЯРКИМИ МИРАМИ

Голосуй сердцем

В конце девяностых, рассказывая миру о PlayStation 2, Кен Кутараги заявил, что «эмоции» (отсюда – Emotion Engine, кодовое название CPU приставки) будут главным трендом наступающего поколения консолей. Напротив, Sega, а позже – Microsoft, пытались поставить во главу угла подключение к Интернету и онлайн-игры. Время доказало правоту Кутараги. Что же это за «эмоции» (в оригинале – emotion, т.е. еще и «чувства, душевное волнение») и откуда они взялись? Любопытный факт: разработчики игр для PlayStation 2 очень редко использовали заранее отрендеренные CG-ролики, ставшие визитными карточками большинства хитов для первой PlayStation. Их отсутствие заметили не сразу и не все геймеры, потому что новые видеоврезки на движке мало уступали по качеству CG предыдущего поколения. Еще Final Fantasy VII пыталась стереть грань между интерактивным и неинтерактивным; но в полной мере задумку удалось реализовать лишь в Final Fantasy X и Metal Gear Solid 2. На первой PlayStation было принято награждать десятью секундами красивого видео геймеров, прорвавшихся через плохую трехмерную игровую графику к концу очередного эпизода. Мухи – отдельно, котлеты – отдельно. На PlayStation 2 стало возможным рассказывать цельные истории с интересными персонажами и яркими мирами, не деля их жестко на ролики и геймплей. И это многократно усиливало погружение в игру. В любом жанре – даже в авиасимуляторах (Ace Combat), шутерах от первого лица (TimeSplitters, Killzone), стратегиях (Kessen) и приключенческих боевиках (Onimusha, Grand Theft Auto, Devil May Cry).

«Эмоции» в данном случае строго противопоставляются «игре на победу» (соревновательные дисциплины на PC и Xbox), «игре на очки» (философия аркадных игр, которых особенно много было на Dreamcast) или же «социально-ориентированным играм» (MMORPG). И очень удачно дополняют идеологию «игр на результат» (добраться до конца, изучить секреты, справиться с заданиями). Чувства, испытываемые в процессе прохождения (сюда начал относиться и просмотр неинтерактивных сюжетных роликов!), стали куда важнее удовлетворения от победы над последним боссом, хотя и не заменили его целиком. Теперь разработчикам нельзя было придумать восемь видов оружия и десять уровней, а затем выкинуть геймера к самому началу и предложить пробежаться до конца и справиться с заданиями (даже не сообщив, как зовут главного героя!).



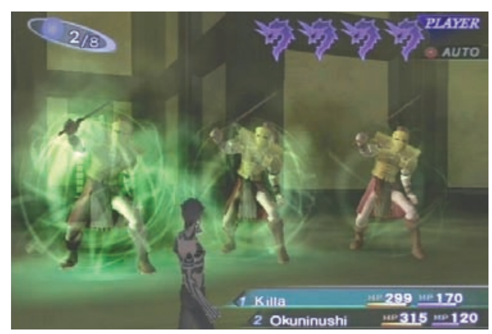




Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

Shin Megami Tensei

Все новинки Atlus для PS2 исправно переводились для западного рынка, чего нельзя сказать об играх для других консолей. До нас добралась SMT III: Nocturne, «классическая» Shin Megami Tensei с героем-одиночкой, демонами-союзниками и моральным выбором между порядком, хаосом и соблюдением нейтралитета, а также представительницы всевозможных ответвлений сериала: Digital Devil Saga, Devil Summoner: Kuzunoha Raidou, Persona 3 и 4 (последнюю европейцы все еще ждут). Американцы предвкушают встречу с сиквелом Kuzunoha Raidou. Atlus давно обещает продолжить сериал Megami Tensei на PS3, но ни названия проекта, ни, тем более, дату релиза, не сообщает.



Zone of the Enders

Цикл больше всего известен по Zone of Enders: 2nd Runner для PlayStation 2. Меж тем существует еще игра для Game Boy Advance (тактическая RPG), а также полноценный аниме-сериал. В последние годы и Хидео Кодзима (гейм-дизайнер), и Йодзи Синкава (художник) были поглощены работой над Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Сейчас Кодзима-сан занят секретным проектом в мире Snatcher (совместно с Гоити Судой), но вполне может отвлечься и на продолжение Zone of the Enders.



Приходилось учиться мотивировать человека к преодолению трудностей, включать его в эмоциональный контекст игры, создавать необходимое настроение. В профильной прессе стали куда чаще встречаться выражения в духе «правильная атмосфера», «хороший сюжет», «яркие персонажи» – все это внезапно оказалось одним из важнейших критериев качества, а не приятным, но бесполезным дополнением к «геймплею». Традиционное деление на жанры и их специфические особенности никуда не исчезло – кто-то покупал только RPG, кто-то предпочитал экшны и шутеры, но «эмо-тренд» незримо довлел над всей библиотекой PlayStation 2. Как это ни смешно звучит, именно тогда удалось наладить массовое производство «игр с душой».

Для успеха, к слову, совсем необязательно было внедрять в свое творение часы сюжетных сценок с диалогами. Katamari Damacy и Shadow of the Colossus показали, как можно доводить до эмоционального оргазма чисто геймплейными ситуациями. Многие из вас вспомнят, как весело было «закатамарить целый город» и как жалко становилось убивать бедных колоссов (плакать над телом поверженного босса еще круче, чем страдать при виде мертвой Айрис!). Что характерно, обе игры продались большими тиражами (500-800 тыс. копий), хоть и обошлись без бандитов, американского футбола, мужиков с пушками и даже голых женщин. Дергает за потаенные струны души – значит, нужна людям. Но все же самой яркой иллюстрацией «эмоционального» подхода к созданию, промо и потреблению игр стоит признать эпопею с трейлерами к Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Новые части обычно готовились к очередным выставкам, представлялись лично Кодзимой и вызывали дикие восторги у фанатов. Игру на полном серьезе готовы были покупать ради сюжета и ради героев, и в итоге получали вполне соответствующий по качеству и настроению геймплей. Целостное, законченное произведение, а не трехмерный шутер с красивыми роликами. Есть во всем этом, правда, одна тонкость. Во времена первой PlayStation самыми «эмоциональными» были JRPG, а с приходом PlayStation 2 эта монополия была разрушена. На новой приставке пышно расцвели сериалы Suikoden, Wild Arms, Xenosaga, Tales of; появились очередные части Star Ocean, Breath of Fire. Но к концу жизненного цикла приставки многие эпопеи завяли, не получив продолжения на консолях следующего поколения. Их поклонники открыли для себя Silent Hill, Metal Gear Solid, Devil May Cry. Мы в «СИ» даже начали называть такие боевики «сюжетно-ориентированными», чтобы отличать от обычных «игр на результат».

Игровые меньшинства

Одно время казалось, что с уходом со сцены Saturn и Dreamcast можно забыть о хардкорных двухмерных играх и нишевых японских жанрах; и уж точно – о массовой локализации всего этого добра на Западе. Но политика Sony в эпоху PlayStation 2 стала куда более либеральной, и никто не запретил Nippon Ichi и Atlus издать в США в 2003 году тактическую RPG под названием Disgaea: Hour of Darkness. Анимешная стилистика, спрайты, нарочито хардкорный, «манчкинский» геймплей со строго выверенным балансом и убойный геймерский юмор превратили «Дизгайю» в одну из икон PlayStation 2. Живое доказательство того, что графика – не главное и по-настоящему интересную игру несложно сделать за копейки. И еще – что PlayStation 2 не отвергает никакие способы взволновать геймеров, и успеха могут добиться даже самые нишевые хиты. Точных данных о продажах Disgaea: Hour of Darkness нет, но речь идет о сотнях тысяч копий. Любопытно, что некоторые российские дизайнеры дотошно изучали цикл Disgaea, намереваясь применить его опыт в собственных пошаговых стратегиях, только серьезных и для PC. Нетрудно догадаться, что скопировать геймплей здесь несложно, а вот воспроизвести то, что заставляет играющих в Disgaea с улыбкой на лице проходить по тридцать миссий подряд, – трудно. Что же касается наследия Disgaea, то вот оно: Atlus, Nippon Ichi, Natsume, Koei и другие компании выпустили в США и Европе, наверное, все японские игры для PlayStation 2, о которых мы только мечтали.

Немало значимых вещей отлично укладывались в концепцию PlayStation 2, но вышли, тем не менее, на всех платформах сразу, либо были на них портированы позднее. Лучшие тому примеры – Prince of Persia, Beyond Good and Evil, Silent Hill. Можно пойти дальше и сказать, что Ninja Gaiden (Xbox) и Resident Evil 4 (GC) – тоже произведения как раз в стиле PlayStation 2, по недоразумению (вернее, по злой воле Nintendo и Microsoft!) оказавшиеся в других руках. Точных границ и строгих правил не существует. Да и нельзя сказать, что игры на GameCube и Xbox не могут дарить яркие эмоции. Могут, только их спектр гораздо беднее. Приведем такую аналогию: PlayStation 2 – целый шкаф книг самых разных писателей (от Александры Марининой до Орхана Памука), так или иначе скопившихся у увлеченного читателя, GameCube – коллекционное собрание сочинений одного только Терри Пратчетта, а Xbox – полная подборка серии «Звездный лабиринт» издательства АСТ.

Западный реванш

К 2004 году все с PlayStation 2 было уже ясно. Осталось только выпустить еще однудве волны сиквелов и потихоньку перейти к железу следующего поколения. Тем не менее, Sony подготовила новую, компактную модель приставки (по образу и подобию PS one) и поддержала ее старт игрой Grand Theft Auto: San Andreas. Роль сериала Grand Theft Auto в успехе PlayStation 2 в США и Европе вообще сложно переоценить. Третья часть, а также Vice City и San Andreas выходили сначала только на приставке от Sony, и не раньше, чем через полгода – на PC и Xbox. В России это казалось не таким уж важным (главное, что на PC новинки гарантированно появлялись), но во всем остальном мире именно PlayStation 2 ассоциировалась с набирающим популярность циклом от Rockstar. Нетрудно заметить, что Grand Theft Auto – тоже из числа «эмоциональных» игр, но уже не японской, а американской школы (и чувства, естественно, вызывает другие). Эпоха PlayStation 2 стала знаковой: теперь на Страну восходящего солнца стало приходиться не 90% главных мировых хитов, а всего 50%-60%; то есть, значительно усилились американские и европейские разработчики (и японцы при этом не стали работать хуже). Окончательно этот тренд обозначился уже под занавес жизненного цикла консоли – God of War от калифорнийской SCE Santa Monica внезапно сумела выступить наравне с



Tekken 5


Gran Turismo 4


Dragon Quest VIII

Shadow of the Colossus


Midnight Club II




GRAND THEFT AUTO – ТОЖЕ ИЗ ЧИСЛА «ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ» ИГР, НО УЖЕ НЕ ЯПОНСКОЙ, А АМЕРИКАНСКОЙ ШКОЛЫ



Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

God of War

Первые две части сурового боевика God of War были сделаны для PlayStation 2 под руководством Дэвида Яффе (создатель гоночного экшна Twisted Metal, легенды времен первой PlayStation!). В дальнейшем геймдизайнер покинул студию SCE Santa Monica и основал независимую компанию Eat Sleep Play. Впрочем, поползшие было нехорошие слухи быстро развеялись. Eat Sleep Play заключила долгосрочный контракт с Sony и сейчас работает над Twisted Metal нового поколения для PlayStation 3. Правда, God of War III делают другие люди, но Дэвид Яффе готов им помочь, если вдруг понадобится. В конце 2008 года Sony сообщила, что на третьей части цикл будет завершен. Также стоит обратить внимание на God of War: Chains of Olympus – одну из лучших игр в библиотеке PSP.



Jak & Daxter

Именно Naughty Dog (создатель веселого мультяшного платформера Jak & Daxter) придумала бандикута Крэша, ставшего неофициальным символом первой PlayStation. Как и соседи из Insomniac Games, в эпоху PlayStation 3, студия Naughty Dog была брошена на освоение новых жанров. Приключенческий боевик Uncharted: Drake's Fortune публике очень понравился, в конце 2009 года должен появиться сиквел. Также, по некоторым данным, на PlayStation 3 когда-нибудь выйдет игра Jak and Daxter: The Lost Frontier. Еще любопытный факт: в 2003 году выходцы из Naughty Dog основали студию Ready to Dawn, отметившуюся Daxter для PSP (сиквел того самого Jak & Daxter), а также God of War: Chains of Olympus (PSP) и Wii-портом Okami.





Beyond Good & Evil

Devil May Cry и Ninja Gaiden. Признаемся честно, на E3 2004 мы не разглядели в ранней демоверсии будущий хит. Дескать, что могут делать американцы, кроме стратегий и шутеров от первого лица?! Бегает мужик, машет мечом – ничего интересного; а гидру-то мы и не приметили! Что касается Grand Theft Auto, то довести «эмоциональность» до максимума удалось уже в четвертой части и на приставках нового поколения. Но все основы были заложены еще на PlayStation 2.

Девушки PlayStation 2

Развеем под конец еще один популярный миф. В последние годы принято много говорить о том, что Nintendo открыла рынок казуалов. А ведь это совсем не так – первые и очень серьезные шаги сделала именно Sony. Вернее, европейское отделение компании, придумавшее EyeToy и SingStar. Если копать совсем глубоко, то еще раньше Sega представила Dreameye для Dreamcast, но это уже интересно лишь историкам. Так вот, party-игры для вебкамеры были нацелены на тех же девушек и бабушек, что и WiiSports и WiiFit. Поищите в Интернете рекламные ролики – они почти такие же, как у Nintendo Wii. Нельзя даже сказать, что тогда идея Sony провалилась – сейчас по всему миру насчитывается 10.5 млн владельцев камер! Игр с полной или частичной поддержкой EyeToy – несколько десятков. Целая платформа внутри платформы? Да, именно так. Дело в том, что «обычная PlayStation 2» с ее Tekken, GTA и Gran Turismo словно существует отдельно от PlayStation 2 с EyeToy. Их покупают и используют разные люди, причем «хардкорщиков» на порядок (в прямом смысле – в десять с лишним раз) больше, чем «казуалов». Логично, что Sony активно продвигала EyeToy, но никогда не выносила устройство на передний план, опасаясь отпугнуть поклонников нормальных игр. Именно поэтому и не стала бить в колокола, когда Nintendo вывела на сцену собственную «революционную» консоль и сформировала новый тренд. Что ж поделать, Sony видела этот вариант, но выбрала другой путь.

На пенсию?

К настоящему моменту в мире насчитывается более 140 млн приставок PlayStation 2. Это рекорд – даже Game Boy Advance добился меньшего. В России их около 500 тыс. Не стоит, конечно, думать, что все они до сих пор в строю. Существенная часть консолей сломана – не каждая ведь выдержит девять лет в доме заядлого геймера. Немало PlayStation 2 slim куплено на замену старой, «толстой» модели, а не как первая в жизни приставка. И все же, если дома пока нет HD-телевизора, то тратить деньги на платформы нового поколения бессмысленно. Финансовый кризис, о котором так много говорят, тоже вынудит многих отложить апгрейд до лучших времен. Это не так уж страшно, потому что есть PlayStation 2. Огромной библиотеки отличных игр всех жанров хватит еще на много лет. И если не относиться с предубеждением к устаревшей графике и не страдать от того, что сосед проходит Killzone 2 или Gears of War 2, можно получить море – нет, даже целый океан! – тех самых чудесных эмоций, о которых десять лет назад рассказывал Кен Кутараги. Final Fantasy X и Disgaea: Hour of Darkness, Zone of the Enders и Shadow of Destiny ждут вас. **СИ**

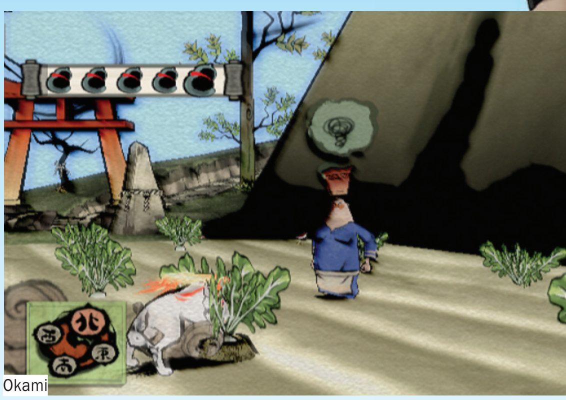


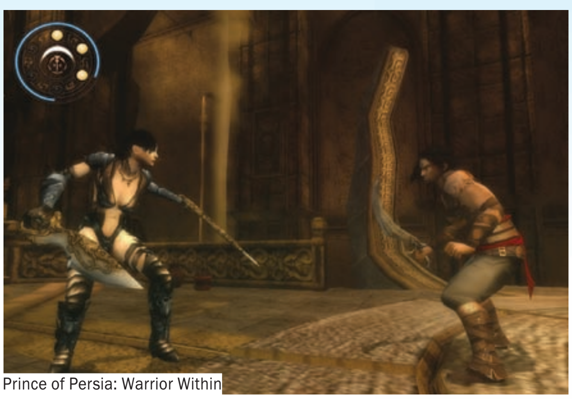
Virtua Fighter 4



Metal Gear Solid 3: Snake Eater


Final Fantasy X


Okami


Prince of Persia: Warrior Within

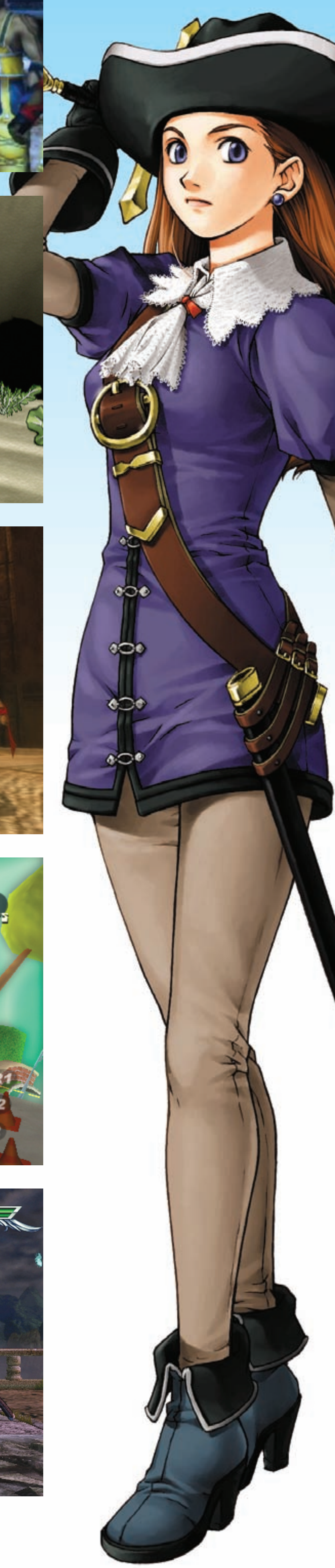


We Love Katamari



Soul Calibur 3

SONY АКТИВНО ПРОДВИГАЛА EYETOY, НО НИКОГДА НЕ ВЫНОСИЛА УСТРОЙСТВО НА ПЕРЕДНИЙ ПЛАН, ОПАСАЯСЬ ОТПУГНУТЬ ПОКЛОННИКОВ НОРМАЛЬНЫХ ИГР



Игры и сериалы эпохи PlayStation 2

Sly Cooper

За сериал Sly Cooper and the Thievius Raccoonus нам следует благодарить студию Sucker Punch Productions. Она менее известна, чем Insomniac Games и Naughty Dog, но быстро это наверстывает. Ей в новом поколении также было поручено сменить жанровые пристрастия – сочинить шутер от третьего лица с freeplay-миром (а-ля Crackdown и Prototype) под названием inFamous. Его мы сможем оценить по заслугам уже ближайшей весной. В далеких планах студии – сиквелы Sly для PS3 и PSP. Напомним, что цикл Spy Cooper по стилю напоминает французские комиксы и пародирует то Metal Gear Solid, то Grand Theft Auto, и все это – в игровой механике классических платформеров.



Ratchet & Clank

Студия Insomniac Games, подарившая миру Ratchet & Clank (а чуть раньше – Spyro the Dragon), – одна из главных в реестре внутренних разработчиков Sony. В эпоху PlayStation 3 она параллельно занимается новыми частями Ratchet & Clank и – сюрприз! - FPS-сериалом Resistance. Как обычно, все, за что берется студия, получается у нее великолепно, - даже научно-фантастический шутер от первого лица. Часть бывших сотрудников Insomniac Games основала собственную студию High Impact Games – на ее счету платформеры Ratchet & Clank: Size Matters и Secret Agent Clank для PSP.



N-Gage

В наше время сервисы ценятся выше, чем продукты. Что такое Xbox 360 без Xbox Live, iPod без iTunes store? Благодаря службе Steam компания Valve стала одним из лидеров индустрии игр для PC. Google и Microsoft в последние годы продвигают в первую очередь сервисы, а уж затем – прикладные программы или устройства. У Nokia был в прошлом не самый удачный опыт с полноценной игровой платформой N-Gage, по разным причинам не снискавшей расположения геймеров. Впрочем, интересных вещей там было немало – вспомнить хотя бы Sonic и Super Monkey Ball – и на фоне Java-игр для обычных мобильных телефонов они смотрелись великолепно. Что ж, спустя несколько лет компания возвращается к этой теме с сервисом N-Gage 2.0 – важной частью пакета услуг OVI, включающего также службу по покупке и управлению музыкой Nokia Music Store, карты Nokia Maps, Files on OVI, Share on OVI и сервис синхронизации контактов и календаря..

N-Gage нового поколения не привязан к одной конкретной модели телефона, а поддерживается целой линейкой новейших смартфонов от Nokia. На данный момент это Nokia N78, N79, N81, N81 8GB, N82-1, Nokia N85, N95-1, N95-2 8GB, N96, Nokia 5320 XpressMusic и Nokia 6210 Navigator. В будущем игры для N-Gage можно будет запускать на Nokia N73, N93, N93i и N97 и других перспективных устройствах Nokia. Обратите внимание, что совместимости ни в одну сторону между старым телефоном Nokia N-Gage и новым сервисом N-Gage нет, хотя некоторые хиты с N-Gage первого поколения и перенесены на новую платформу. Мы тестировали игры на смартфоне Nokia N85 и выбрали из них пять, показавшихся нам самыми интересными. Не факт, что обычные пользователи телефонов оценят геймплей Metal Gear Solid Mobile, но читателям «СИ» она всяко интереснее, чем простенькие тетрисоподобные поделки. Потому что это вполне человеческая игра, рассчитанная на тех, кто в теме.

Игры для N-Gage первого поколения продавались на флэш-карточках – примерно как картриджи для Game Boy Advance. С сервисом N-Gage все проще – зайдите на портал n-gage.com, выберите страну «Россия» и скачивайте все, что душе угодно. Полная версия одной игры стоит 300 рублей – это примерно соответствует цене на казуалки для PC. Есть и бюджетные варианты: лицензия на семь дней обойдется в 170 рублей, на сутки – в 67. В разы дешевле, чем игры для традиционных платформ. Закачивать игры можно и напрямую через устройство. По умолчанию предлагается оплачивать игры кредитной картой, но абоненты МТС и Билайн могут делать это с помощью SMS. Графика на N-Gage хуже, чем на PSP, но лучше, чем на Nintendo DS. В целом все это очень похоже на вещи для японских мобильных телефонов, вроде Devil May Cry Mobile, о которых мы время от времени пишем. С той разницей, что N-Gage запущен в России, и все нижеперечисленное можно попробовать самостоятельно, а не облизываться, разглядывая скриншоты.

Впрочем, главное преимущество N-Gage 2.0 – в том, что это сервис, не зависящий от успеха или провала одной конкретной модели телефона. Поэтому он точно будет жить долго, и к играм для него мы еще наверняка вернемся не раз.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ N-GAGE



One

Разработчик:	Digital Legends
Издатель:	Nokia
Количество игроков:	1-2

Файтинги, особенно качественные – редкость среди телефонных игр. Java-версии известных серий не блещут ни сюжетами, ни проработкой боевых систем, а о трехмерной графике можно и вовсе забыть. Но есть одно исключение – One. Такая игра уже выходила на первой версии N-Gage, но с тех пор претерпела множество изменений, хоть и не все пошли на пользу. Прежней осталась ошеломляющая трехмерная анимация бойцов, записанная с помощью технологии Motion Capture, что на самом деле удивительно для мобильного телефона. Бои теперь динамичнее, арены проработаны более детально, а боссы наконец-то обрели индивидуальность. Разработчики также полностью переделали управление, уложившись в четырехпозиционную клавишу и две игровые кнопки. Сама графика стала значительно лучше, даже складки на одежде теперь соответствуют движениям вашего бойца. К сожалению, этой самой одежды стало меньше, исчезли многие аксессуары, например, лицо теперь вы сможете украсить только очками, а маски и шрамы остались в прошлом. Скудность гардероба в Digital Legends отчасти компенсировали новым стилем боя – теперь можно избить врага дубинкой, но ею тоже нужно уметь пользоваться, сама по себе она преимущество не гарантирует. Помимо этого, есть уже известные стили Heavy и Fast. Разумеется, мультиплеер по Bluetooth никуда не делся, что позволит вам реально оценить свои способности и набрать очки в сражениях с друзьями.



Reset Generation

Разработчик:	RedLynx
Издатель:	Nokia
Количество	игроков: 1-4

Здешние обитатели пародируют героев игр, пользовавшихся популярностью последние двадцать лет. В Reset Generation вы встретите сантехника-ловеласа, крутого ежа, доктора Lovebomber, эльфа пятидесятого уровня и многих других персонажей, напоминающих о классике игровой индустрии. Одиночный режим, по сути, является обучающим – в нем вы ознакомитесь с сильными и слабыми сторонами каждого действующего лица, которых, кстати, девять штук. После его прохождения стоит испытать свои силы в онлайне, там-то и собрано самое вкусное. Благодаря тому, что Reset Gen доступна прямо в интернет-браузере, поиграть вы сможете даже не имея смартфона, совместимого с N-Gage. Цель пошагового матча – спасти принцессу с большими... глазами и доставить к себе в замок. Как только вы это сделаете, противник исчезнет с поля, а вы получите джет-пак для передвижения на более дальние расстояния и расправы с другими противниками. Впрочем, все не так просто, как кажется, – игра таит в себе еще много сюрпризов, особенно приятных для геймеров со стажем.



2.0





Роман Савин



Hooked on: Creatures of the Deep

Разработчик:	Infinite Dreams
Издатель:	Nokia
Количество	игроков: 1

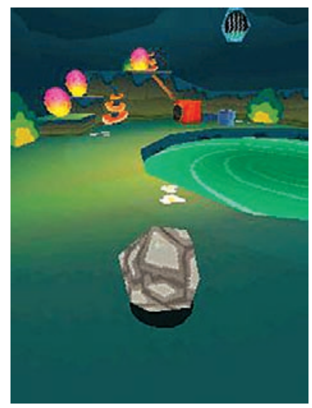
Как же приятно иногда выбраться на природу да порыбачить, наслаждаясь прекрасными видами и чистым небом. К сожалению, из-за недостатка времени или в силу других причин не у каждого есть такая возможность, и если вы один из таких людей, то игра Creatures of the Deep от польского разработчика Infinite Dreams определенно для вас. Реалистичная графика с проработкой самых мелких деталей никого не оставит равнодушным – солнечные блики играют на воде, мимо проплывают бутылки, плещется рыба, пролетают воздушные шары, да такие, что даже можно рассмотреть горелку, подогревающую воздух, вдалеке виден самолет, а во время грозы, освещая небо, сверкают молнии. При этом звук проработан ничуть не хуже – для каждой из четырех локаций создана своя тематическая мелодия, звучащая, пока вы плаваете, подыскивая местечко для ловли; сидя с удочкой в руках, вы услышите и крики чаек, и всплеск воды при закидывании снастей. Начав с Коста-Рики и получая опыт за выполнение заданий местных жителей и ловлю рыбы, вы сможете перелететь в другие края, а именно на Аляску, в Шотландию и Тайланд. На каждой локации в конце приключений вам дадут задание выловить босс-рыбу; в Шотландии это, к примеру, Несси. Во время загрузок вы узнаете много интересного о месте, в котором очутились, об обитателях здешних вод и рыбалке вообще. У вас будет шанс поучаствовать в турнирах, а в процессе прохождения вы получите новые предметы, помогающие в ловле.



Metal Gear Solid

Разработчик:	Ideaworks3D
Издатель:	Konami
Количество игроков:	1

Сериал Metal Gear Solid, являющийся классикой жанра стелс-экшн, не требует представлений. Новая часть на N-Gage расскажет вам о приключениях Снейка между первой и второй частью, заодно раскрывая некоторые неизвестные подробности его приключений. В два с половиной мегабайта Ideaworks3D уместили практически все лучшее из первой части – геймплей и отличную графику. Вас ждут интересные повороты сюжета, а концовка и вовсе – более чем неожиданная. Также фанаты найдут привычное оружие, в том числе и ракетницу Nikita, а при повторном прохождении вы обнаружите в инвентаре бандану, дающую бесконечные патроны ко всему огнестрельному оружию. Чтобы вы смогли освоиться в управлении, предусмотрен режим тренировки в виртуальной реальности. Система камуфляжа позволяет при помощи камеры телефона подобрать цвет костюма, что тоже довольно весело. Но самая главная особенность, бережно перенесенная из оригинальных игр этого великого сериала, – полная свобода действий при прохождении уровня. Можно осилить игру, подкрадываясь к врагам со спины и сворачивая им шею, другой вариант – врываться и расстреливать всех, что добавит адреналина, или не привлекать ничьего внимания и до самого конца остаться незамеченным. А уж если еще отключить радар, то игра и вовсе станет совсем другой, а выглядывать из-за угла придется куда как чаще.



Bounce Boing Voyage

Разработчик:	Rovio Mobile
Издатель:	Nokia
Количество игроков:	1

Появившаяся на первых смартфонах Nokia, Bounce возродилась на платформе N-Gage под именем Bounce Boing Voyage. Теперь игра обзавелась сюжетом и полностью трехмерной графикой, в лучших традициях оригинала. Новинка также позаимствовала немного у Monkey Ball, немного от Rayman, тем не менее, в итоге мы получили весьма необычную вешь. Начинается все в веселом мире Понг-Пингии, где злой Гипнотоид уничтожает растения, чтобы добыть сок, от которого становится еще злее и безумнее. Мало того, этот тип гипнотизирует мирных жителей подчиняя их своей воле. Но наш красный шарик не может этого так оставить и отправляется в путешествие к самому логову Гипнотоида, дабы покарать злодея, а по пути решает несложные головоломки. По ходу дела наш геометрический герой меняет форму – поначалу он прыгучий и красный, а по необходимости становится каменным и спокойно ломает ледяные преграды, или грязевым, чтобы пачкать странные таблички, открывающие различные проходы. Все это может показаться немного странным, но на практике игра проходится буквально на одном дыхании. Звуковое оформление также достойно похвалы, музыка не надоедает и соответствует обстановке, а внесюжетные уровни неплохо вписываются в игру и разнообразят прохождение. При этом в игре всегда найдется повод вернуться к пройденным уровням, например чтобы собрать все сферы, ведь некоторые из них ну очень хорошо спрятаны.





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Луч любви к PlayStation 2

В большом материале о PlayStation 2 мы рассказали, чем приставка стала для мира в целом. Однако у нас она произвела даже больший эффект, чем на Западе.

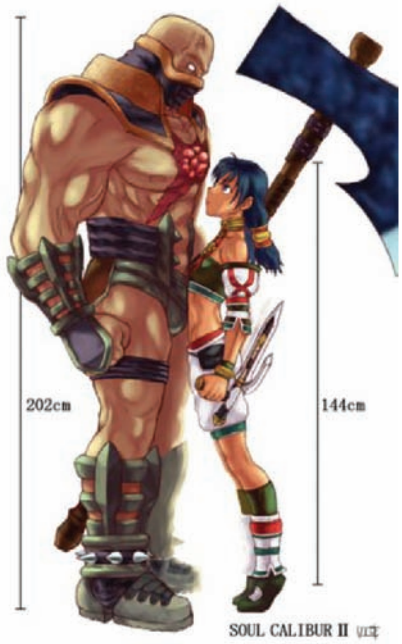
В девяностые годы российским геймерам было не до лояльности бренду. Мы знать не знали о том, чем живут компании Sega и Nintendo, кто и как делает Sonic the Hedgehog и Earthworm Jim и почему одна игра оказывается интереснее, чем другая. Все было куда проще: что завезли в ларек – то и купили. Что посоветовали друзья – то и взяли у них поиграть. Именно поэтому «Денди» все так легко сменили на «Сегу», а ее, в свою очередь, на «Сони Плейстейшн». Мало кто даже задумывался над тем, что Sega – это такая компания и что приставок у нее в ассортименте, вообще-то, много. Подавляющее большинство геймеров ничего не знало о возможности выбора между платформами, да и не хотело его делать (иногда, правда, оригинальность проявляли родители, покупая ребенку Super Nintendo с тремя картриджами – на всю оставшуюся жизнь). В ларьке у дома продаются игры для «Сеги»? Вот ее и возьмем. Уже много позже, в начале двухтысячных, я наблюдал забавную картину: двое студентов, пришедшие за играми для PlayStation, пялились на телевизионный экран с Dreamcast. «При старте было написано Sega… но по графике это же не Сега». «Бред какой-то», – подвели итог они и отправились дальше, так и не поверив собственным глазам. Подобные представления о мире видеоигр кое-где сохранились и до наших дней, не спешите ухмыляться.

Эпоха первой PlayStation пришлась на время, когда в России появилась игровая пресса, жители крупных городов обзавелись Интернетом и научились читать новости на GameSpot, а затем обсуждать их на русскоязычных форумах. И если до этого новые поколения приставок сваливались на геймера, как снег на голову, то здесь все было иначе. PlayStation 2 у нас ждали. И очень много знали о ней заранее. Когда в Россию в ларьки завезли Dreamcast (дешевая приставка, легко доступные пиратские диски), продавцы впервые столкнулись с сознательным отторжением консоли. Многие геймеры не брали то, что дают, поскольку надеялись на PlayStation 2. Копили деньги. Тогда еще никто не предполагал, что Dreamcast провалится и Sega придется уйти с рынка. На приставке было полно замечательных игр. И все же люди ждали PlayStation 2, и не прогадали.

Первая PlayStation воспитала в России целое поколение геймеров, по-настоящему разбирающихся в играх, любящих и ценящих их. Или, как вариант, сделавших сознательный выбор в пользу PC с его стратегиями и FPS. К старту PlayStation 2 культура потребления игр в нашем отечестве уже сложилась, причем именно тогда публика заново открыла для себя классику – как 32-битные игры, так и 16-битные, и 8-битные. Популярностью пользовались эмуляторы Mega Drive и SNES, а на PlayStation 2 еще пару лет доигрывались диски от PlayStation, по незнанию пропущенные несколькими годами ранее. К слову, часть не менее «продвинутых» геймеров сделала выбор в пользу Dreamcast – они понимали, что эта приставка дает им альтернативу. В какой-то мере это было вызвано чувством протеста, в какой-то – ностальгией по временам Mega Drive или желанием наверстать пропущенную эпоху Saturn (о ней много писали в журналах и в доступном теперь Интернете). Вполне возможно, что все у Dreamcast в России получилось бы, и у нас уже тогда могла сложиться культура сосуществования двух платформ (как уживались PlayStation и Nintendo 64 во всем остальном мире), не сдайся Sega и не уйди с рынка.

PlayStation 2 – первая платформа в России, которой мы наслаждались по-человечески. В самых разных смыслах. Ее привезли вовремя пираты, но состоялся и официальный запуск, и стали повсюду продаваться легальные игры. Для нее массово выпускались нелегальные переводы, но и какая-никакая программа настоящих локализаций тоже стартовала именно на PlayStation 2. На этой приставке были представлены все жанры, интересные геймерам. Появились фан-клубы, сайты, форумы, плюс, естественно, вступила в пору расцвета «Страна Игр». Серьезные проекты обсуждались на всех стадиях – от первых скриншотов до прохождения финального босса, плюс косплей, фан-арт, турниры, конкурсы… PlayStation 2 в полной мере оправдала возложенные на нее надежды, даже если поначалу были какие-то сомнения. Неудивительно, что бренд PlayStation – а теперь геймеры уже знали, что существует компания Sony Computer Entertainment – приобрел всенародную любовь. При этом две альтернатив-







PLAYSTATION 2 В РОССИИ БЫЛО ПРОДАНО ПРИМЕРНО В ДВА РАЗА МЕНЬШЕ, ЧЕМ ПЕРВОЙ PLAYSTATION – ОКОЛО ПЯТИСОТ ТЫСЯЧ ПРОТИВ МИЛЛИОНА.





ные платформы, GameCube и Xbox, успешно сосуществовавшие с PlayStation 2 за границей, в России не получили сколько-нибудь широкого распространения, но о них, по крайней мере, знали. И наблюдая за тем, какие игры выходят на PlayStation 2, а какие – на GameCube и Xbox, составили впечатление о Nintendo («Марио, мультяшные игры, плюс концептуальные вещи от Миямото») и Microsoft (порты с PC). И, если позволяли финансы и время, пробовали их тоже. Хотя, конечно, никто всерьез не ставил их на одну доску с PlayStation 2 – так, приставки на третьестепенных ролях. Не считался достойной платформой и Game Boy Advance.

Любопытно, что PlayStation 2 в России было продано примерно в два раза меньше, чем первой PlayStation – около пятисот тысяч против миллиона. Времена «в Денди играют все» и «в ларек завезли Сегу» прошли. Благодаря широкому распространению компьютеров приставки перестали покупать случайные люди, которым было не столь важно, во что играть. PlayStation 2 геймеры обычно выбирали совершенно сознательно, понимая, зачем тратят деньги. И, как правило, сами, а не по схеме «родители сделали сюрприз на Новый год». Тем ценнее была для них приставка и тем больше внимания они уделяли играм для нее.

PlayStation 2 заложила основы и для цивилизованного рынка видеоигр в России. Кто мог себе представить, что уже в 2007 году геймеры спокойно начнут выкладывать по две тысячи рублей за диск? Уверенность в бренде PlayStation и любовь к вещам, ассоциирующимся с PlayStation, заставила их покупать PlayStation 3, несмотря на то что нелегального софта для нее нет и не предвидится. Перелом в мировоззрении произошел именно в эпоху PlayStation 2, когда стало нормой прийти в магазин за локализованной версией Killzone или платиновым ре-релизом Devil May Cry и заплатить за них столько, сколько положено. До сих пор в России остались люди, живущие стереотипами времен желтеньких картриджей для «Денди» и утверждений в духе «у приставок нет души». Появились и новые прослойки геймеров – например, убежденные торрент-фаги, ни в грош не ставящие культуру потребления игр. Тяжело дается и осознание того факта, что на рынке могут сосуществовать две или три (а то и пять!) равноправные консоли, ничуть не мешающие друг другу. Но все пройдет – и люди, по-настоящему любящие игры, научатся ценить свое увлечение.

PlayStation 2 стала для нас тем же, чем NES для остального мира. Приставкой, на которой все началось по-настоящему, по-взрослому. Главной, единственной. И большая часть тех пятисот тысяч, сделавших выбор в пользу PlayStation 2, уже никуда не денется – увлечение хорошими играми останется с ними на всю жизнь.





АНАТОЛИЙ НОРЕНКО

Поехали ко мне домой?*

Проснувшись, я первым делом огляделся по сторонам. «Кажется, я узнаю эти стены, – обрадовался я – После вчерашнего могло быть хуже».

В моих новых апартаментах было не так много мебели – я совсем недавно переехал и еще не успел обставить студию по своему вкусу. Солнце уже высоко стояло на небосводе, по пристани гулял ласковый шум морского бриза, и лишь писк чаек нарушал общее спокойствие. Я вышел на открытый балкон и сделал глоток свежего воздуха. «Какой отличный сегодня день!» – подумал я и решил выбраться в город.

На центральной площади было довольно людно. Первое, что сразу же привлекло мое внимание, – за смуглой девушкой в короткой юбке гонялось аж четверо молодых людей. Юная леди вырисовывала замысловатые круги на площади, оббегая клумбы, скамейки и фонтаны, а преследователи не отставали. От некоего подобия сцены доносилась громкая музыка, а вокруг толпилось немало народа. Подойдя поближе, я, к своему удивлению, обнаружил, что все собравшиеся танцуют на небольшом пятачке. Как можно так веселиться в половине одиннадцатого утра? Я встал рядом и начал тоже танцевать вместе со всеми. Где-то неподалеку все еще продолжались странные занятия бегом. Продемонстрировав свои хореографические способности, я осознал, что песня уже крутится по третьему разу. Поинтересовавшись у гламурной публики, кто тут ди-джей, никакого внятного ответа я не получил. Внезапно мимо меня пронесся Санта Клаус с воплями «С Новым годом!», за ним еще пять таких же. Интересный флэш-моб.

Я отошел в сторону и засмотрелся на большой рекламный щит Resident Evil: Degeneration. На проекторном экране неподалеку нон-стопом крутился ролик какого-то маловменяемого фильма про сводных братьев. Я присел на скамейку передохнуть, и ко мне тут же подошел таинственный незнакомец в солнцезащитных очках.

– Привет!

– И тебе доброе утро!

– Что грустишь?

– Да пока осматриваюсь, я тут новенький. Расскажи, что тут веселого происходит?

– Да ничего особо. Кто-то танцует, кто-то играет в бильярд или боулинг, а кто-то бегает за юбками.

– Ты хочешь сказать, что эти парни тупо преследуют девушку?

– Ну да, это нормально. У нас тут одна девушка на десять парней, да и то не факт, что настоящая.

– Какой кошмар...

– Ну что, может, в боулинг сыграем?

– Раз уж приглашаешь, не откажусь.

Мы молча дошли до развлекательного центра – на ходу, как выяснилось, не принято разговаривать. Помещение было обставлено различными аркадными автоматами, но основная масса людей находилась и правда либо у бильярдных столов, либо у дорожек для боулинга. К сожалению, я так и не смог отыскать внутри своего новоиспеченного друга, да и имени его не запомнил.

Побродив вокруг и послушав чужие разговоры ни о чем, я обнаружил у одного игрового автомата одиноко стоящую девушку. Я издали помахал ей рукой, на что она ответила приветливым жестом. Через мгновение мы уже смотрели друг другу в глаза.

– Привет!

– Привет!

– Как твои дела сегодня?

– Странно, что ты не предлагаешь мне посмотреть твою квартиру.

– В смысле? Да там нечего смотреть – я только переехал.

– Ты что, голубой?

– Нет, с чего ты взяла?

– Здесь все парни сразу начинают приставать – никакой личной жизни.

– Как же ты это переносишь?

– Мне нравится, когда столько внимания.

– Противоречивая ты.

– Ты тоже странный, пойдем танцевать?

– Там, кажется, у ди-джея заела пластинка – я больше не могу это выносить.

– Какой ты скучный.

– А какие еще развлечения тут есть?

– Я вчера купила себе летний дом и обустроила его. Сегодня планирую поход по магазинам, может, новые шмотки завезли. Но все это полная ерунда, на самом деле, главное – общение. А вообще мне очень грустно от того, что здесь никогда не бывает ночи. Как бы я хотела, чтобы кто-нибудь пригласил меня на ночную прогулку в парк под луной!

– Подожди, если тут так скучно и нечего делать, то почему здесь так много людей?

– Видимо, они считают, что чем-то заняты, и им весело. Хочешь, я покажу тебе свой дом?

– Неожиданный поворот событий, ну давай.

Через пять минут я находился дома у Моники. Несколько раритетных игровых автоматов в гостиной намекали на то, что она любит компьютерные и видеоигры. Мы сидели за столом, но практически не смотрели друг другу в глаза, неудобно. Мой взгляд был направлен на искусственного снеговика в углу.

– Знаешь, прости, я не могу тебе предложить ни чая, ни кофе – тут их просто нет.

– Да ладно, не переживай, – рассмеялся я, – зато с чувством юмора у тебя все в порядке!

– Ну как тебе мой дом?

– Да, извини, совсем забыл сказать – классно, что на берегу озера, так тихо и спокойно.

– Я вчера потратила почти двадцать долларов, чтобы обустроить тут все. Теперь вожу сюда друзей. Тебе правда нравится?

На секунду я задумался, и мне стало грустно. Люди везде одинаковы в своем стремлении делать что-то не для себя, а чтобы продемонстрировать другим. Не говоря ни слова, я просто встал и ушел. В моей пустынной квартире было гораздо уютнее. Я вышел на балкон, чтобы сделать глоток свежего воздуха. Солнце все так же высоко стояло на небосводе, а чайки не умолкали. «Какой отличный сегодня день!», – подумал я и выключил консоль.

* История основана на реальных событиях.

На полках

Лучшие игры в продаже



Константин Говорун

Так уж вышло, что Halo Wars – своеобразный ответ Microsoft на Killzone 2, благо других крупных эксклюзивов для Xbox 360 в конце зимы и начале весны как-то не завезли. Что характерно, спорят два не слишком типичных (по прежним временам) для консолей жанра – FPS и RTS. Вне зависимости от качества обеих игр, больший эффект, разумеется, произведет Killzone 2 – и жанр массовый, и ждали ее уж очень долго. Но, как ни странно, с сильными эксклюзивами лучше всего дела обстоят на PC – совсем скоро мы выдадим вам рецензии на Empire: Total War и Warhammer 40k: Dawn of War 2. Есть еще и F.E.A.R. 2: Project Origin – игра хоть и мультиплатформенная, но более писишная, чем консольная. Владельцам ПК пропускать все три хита нельзя – больше ничего подобного в 2009 году не предвидится. Только порты с консолей и игры от отечественных разработчиков.



«Страна Игр» рекомендует

Killzone 2 (PS3) shooter.first-person.sci-fi	9.5
Shin Megami Tensei: Persona 4 (PS2) role-playing.console-style	9.5
Lord of the Rings Online: Mines of Moria (PC) role-playing.MMO.fantasy	9.5
Chrono Trigger (DS) role-playing.console-style	9.0
Морской охотник (PC) simulation.tactical/strategy.ship.military	8.5
Midnight Club: Los Angeles (Xbox 360, PS3) racing.street.arcade	8.5
Grand Theft Auto IV (PC) action-adventure.freeplay	8.5
A Vampyre Story (PC) adventure.third-person	8.0
Saints Row 2 (Xbox 360, PS3, PC) action-adventure.freeplay	8.0
Halo Wars (Xbox 360) strategy.real-time	8.0

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



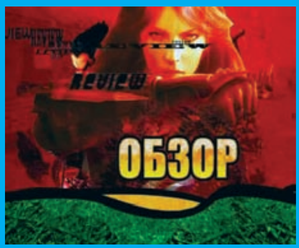
ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Мини-обзоры

Дайджест

Смотрите также



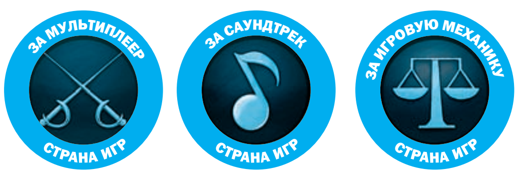
Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV





Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

Empire: Total War
(PC, 4 марта 2009 года)
Очередной выпуск знаменитого стратегического сериала посвящен бурным событиям XVIII века и предлагает совершенно новую систему морских сражений.

Tenchu: The Art of the Ninja
(Wii, 27 февраля 2009 года)
Долгожданная четвертая часть легендарного «симулятора ниндзя», продолжающая историю Аяме и Рикимару в 10 миссиях; тех же, кто жаждет большего, ждут 50 побочных квестов.

Dragon Quest: The Hand of the Heavenly Bride
(DS, 20 февраля 2009 года)
Римейк пятой части одного из наиболее успешных RPG-сериалов, где классические сюжет и геймплей обрели второе рождение благодаря трехмерной графике и новой музыкальной аранжировке.

Eledees: The Adventures of Kai and Zero
(DS, 20 февраля 2009 года)
Продолжение необычного проекта, представляющего собой вариацию игры в прятки, перемежающуюся решением головоломок.

MySims Party
(DS, Wii, 13 марта 2009 года)
Специально для любителей коллективного прохождения – набор из 50 разнообразных мини-игр под культовым брендом.

Sonic and the Black Knight
(Wii, 13 марта 2009 года)
Оказавшись в мире артурианских легенд, ёжик Соник берет в руки меч и намеревается стать рыцарем. Геймплей будет состоять из традиционной «сониковской» беготни и драк на мечах с помощью пульта Wii.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Новые темы



Halo Wars
Вселенная Halo перебирается на RTS-рельсы. Что же в итоге получилось у почившей в бозе Ensemble Studios? Ответ в нашем материале.
Читайте на странице 84 и смотрите на DVD



Морской охотник
Разработка «Морского охотника» заняла больше времени, чем длилась Вторая мировая война. Но результат того стоил – перед нами одна из лучших военно-морских игр последнего времени.
Читайте на странице 78



Naruto: Ultimate Ninja Storm
Наруто на PS3 получилась игрой для фанатов и любителей аниме. Слабая приключенческая часть искупается отлично поставленными боями. Прекрасный выбор для веселой файтинг-компании.
Читайте на странице 92



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



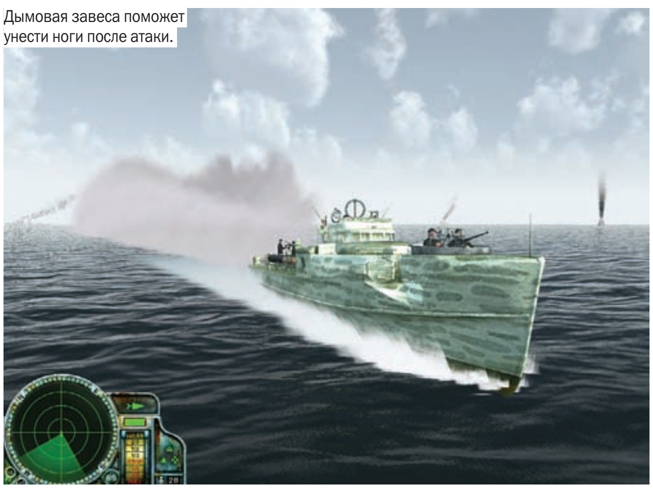


1 PT-109
2 Destroyer Command
3 Fighting Steel

8.5



Вечную беду наших катерников и подводников, плохие торпедные прицелы, изящно обошли, сделав работу с прицелом чисто символической.


Дымовая завеса поможет унести ноги после атаки.


Эсминец способен разобрать торпедный катер на запчасти за несколько секунд, приближаться к нему крайне опасно.



Морской

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Играть интересно – задания хорошо проработаны и разнообразны, противник неглуп, AI союзников вполне самостоятелен. Неплохой набор кампаний. Море и корабли красивые.

НЕДОСТАТКИ Достаточно вольное отношение к историческим реалиям; примитивная система тактического управления; отсутствие редактора; ошибки в мануале.

РЕЗЮМЕ «Морской охотник» – первый шанс повоевать на виртуальных торпедных катерах со времен полузабытого уже PT-109 и самопального мода S-Boot для Silent Hunter III. Разработка велась дольше, чем шла Великая Отечественная война, многое из запланированного и обещанного в релиз не вошло, но все равно в результате получился уникальный сплав удачного симулятора с хорошей тактической RTS. Игра строго для любителей истории военно-морского флота, здесь требуется не столько ловкость пальцев, сколько быстрота ума, хитрость, а порой и отчаянная храбрость.



ТЕКСТ
Алексей Дубинский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.tactical/strategy.ship.military
Зарубежный издатель:
«Акелла»
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
«Акелла»
Количество игроков:
до 16
Системные требования:
CPU 2.5 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.pt-boats.net
Страна происхождения:
Россия

ОХОТНИК

Прежде всего хочу сказать, что игра отличная. Хвалить ее смысла нет, потому что любой мало-мальски заинтересованный войной на море геймер безо всяких статей наверняка уткнется в монитор и будет ночи напролет терзать противника, нанося москитным флотом жалящие удары. Так что остальной текст – это сплошь нытье и брюзжание, объясняющее отличную от «десятки» оценку.

Специалисты до сих пор спорят о том, кто именно придумал торпеду, но ясно одно – первые образцы сделаны в середине XIX века англичанами, а изобретение этого вида оружия открыло новую страницу в истории морских войн. С этого момента стало возможно уничтожить большой дорогой корабль с помощью небольшого дешевого суденышка. При помощи торпедных катеров нельзя добиться господства на море, но вполне возможно лишить такого господства неприятеля – эти лодочки позволят защитить грузовые суда, нарушить вражескую систему коммуникаций, прорвать блокаду, поставить мины, высадить десант. Не зря легкие силы называют «москитным флотом» – подобно комарам, способным своими укусами лишить покоя и сна крепкого, здорового человека, катера не смогут уничтожить флот противника, но неудобств доставят немало. Как именно – расскажет и покажет «Морской охотник».

Кампании в игре построены на основе набора скриптовых миссий, такая система чемто похожа на идеальный в этом отношении TIE Fighter, хотя в нашем случае не обошлось и без недостатков – довольно неприятно увидеть в составе вражеской эскадры крейсер, с неимоверным трудом пущенный на дно в предыдущей миссии. Понятно, что причинно-следственные связи принесены в жертву играбельности; результативность катеров сильно завышена, что входит в противоречие с желанием строить миссии, основываясь на реальных событиях. Ведь если британский крейсер и правда участвовал в охоте на немецкие транспорты в марте 1940 и удачно перестреливался с эсминцами в Норвежском море, то в игре его ведь можно сразу потопить – и что делать дальше? Либо отказываться от исторической подоплеки и впадать в ересь полностью динамической кампании, либо магически воскрешать утопленника. К исполнению был принят второй вариант, так что кампания представляет собой набор миссий с начальными условиями, близкими к историческим, но связанных между собой не событийно, а лишь личностью игрока и общим глобальным фоном войны.

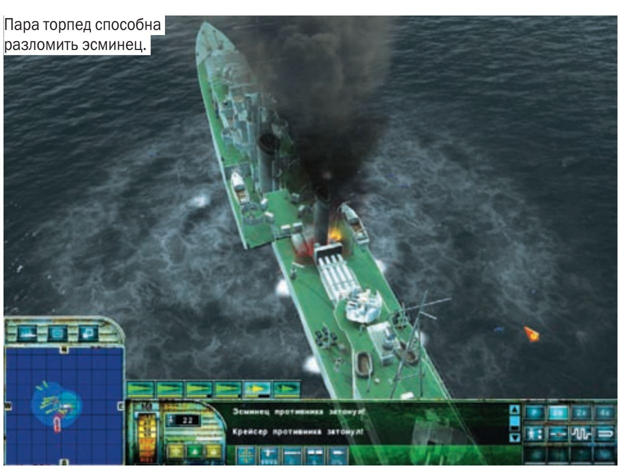
Задания в «Морском охотнике» представляют собой скорее некие типовые тактические штудии, в которых, например, тот же злосчастный непотопляемый «Trinidad» может выйти в море за год до постройки его прототипа в реальности. Вообще, налицо явная путаница с местом и временем: крупные корабли тех же



Еще один анахронизм – «шнелльбот» S-141 (построен в августе 1943) в кампании 1940 года.



Пара торпед способна разломить эсминец.



англичан в кампаниях 1940 года представлены только легкими крейсерами типа «Fiji», несмотря на то, что все они сошли со стапелей и приступили к активным действиям не раньше 41-го; немецкие «шнелльботы» радуют глаз правильной эволюцией внешнего вида, соответствующей вводу в строй новых серий, но модели 1943 года с коническими рубками внезапно могут появиться в миссии 40-го; в советской кампании на Баренцевом море вместо вообще отсутствующих в игре Д-3 предлагаются катера Г-5, которых на севере сроду не было, и т. д.

Справедливости ради отметим, что непотопляемыми воспринимаются не только враги, но и товарищи по оружию – даже если «номер два» со всем экипажем ушел на дно, в следующей миссии он снова рядом и бодро нарушает радиодисциплину знакомым голосом. Помнится, когда-то предполагалось радовать игрока эмоциональной вовлеченностью, оживив «Морского охотника» элементами RPG вроде имен членов экипажа и роста их навыков, но потом от всего этого отказались. Так что, когда очередного матроса сносит с палубы снарядом вражеской двадцатимиллиметровки, никакого чувства личной утраты не испытываешь, разве что досада берет из-за того, что пулемет остался без прислуги.

Вольно обошлись и с оснащенностью москитного флота, подарив катерам немецкой и советской постройки радары – на наших их вовсе не было, а первые эксперименты с их установкой на «шнелльбот» начались не раньше конца 1943 года и никогда не были до конца успешными. Зато у немцев отобрали прибор обнаружения радарного облучения «Metox». Катера с желобными аппаратами (советский Г-5 и финский MTV) в игре могут стрелять торпедами на любой скорости, вплоть до нулевой – никогда, никогда не пробуйте такого на настоящем катере! И вот это уже не мелочные придирки, разница в дальности обнаружения и необходимость набора скорости для пуска торпед кардинально влияют на тактику действий, изменение этих параметров превращает «штудию» из реконструкции в умозрительный эксперимент по альтернативной истории.

Но вернемся к боевым выходам в море. Пожалуй, миссии – один из самых удачных элементов игры. По сути они больше всего напоминают шахматные задачи типа «белые начинают и выигрывают, мат в три хода». Нуж-



Спускать шлюпки никто не пытается, экипаж горохом сыплется в воду и устраивает массовый заплыв к горизонту.



Отомстить за «Титаник» не получится – советский айсберг торпеды не берут.

Рекомендованное чтение:

А.В. Кузьмин «В прибрежных водах». Мемуары вице-адмирала Александра Васильевича Кузьмина, командовавшего бригадой торпедных катеров сначала на Севере, а затем на Балтийском море. http://militera.lib.ru/memo/russian/kuzmin_av2/index.html

А.В. Кузьмин «Записки по истории торпедных катеров». Еще будучи молодым офицером, А.В. Кузьмин стал одним из ведущих советских специалистов по теории и практике применения торпедных катеров. Изданная в 1939 книга суммировала опыт первых двадцати пяти лет существования «москитных флотов». http://militera.lib.ru/tw/kuzmin_a/index.html

А.Е. Черцов «В огне торпедных атак». Воспоминания Героя Советского Союза Андрея Ефимовича Черцова, в годы Великой Отечественной войны бывшего командиром торпедного катера на Черном море. http://militera.lib.ru/memo/russian/chertsov/index.html

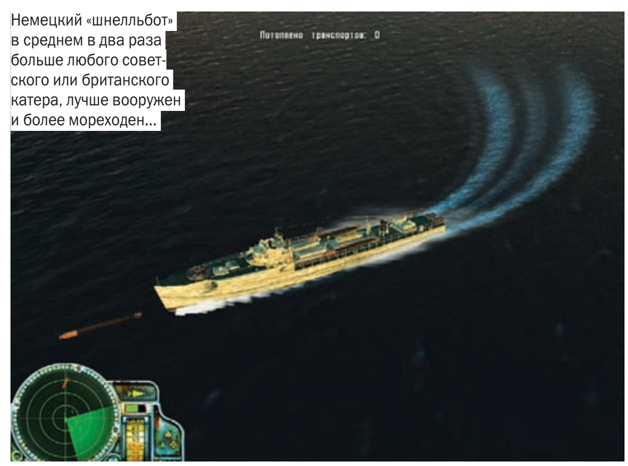
В.Т. Проценко «Мгновение решает все». Мемуары контр-адмирала Виктора Трофимовича Проценко, командира бригады торпедных катеров Черноморского флота. http://militera.lib.ru/memo/russian/protsenko_vt/index.html

Б. В. Никитин «Катера пересекают океан». Борис Викторович Никитин получил под командование еще один из первых советских торпедных катеров — Ш-4. До войны он командовал дивизионом радиоуправляемых торпедных катеров, испытывал катера на воздушной подушке. В годы войны был командирован в США для приемки поступающих по ленд-лизу катеров А-1 (Vosper) и А-2 (Higgins), морских охотников и тральщиков. Случалось и так, что крохотным корабликам приходилось своим ходом пересекать Атлантику! http://militera.lib.ru/memo/russian/nikitin_bv/index.html

М.Э.Морозов «Шнелльботы: Германские торпедные катера Второй мировой войны». Подробный рассказ об истории создания и применения немецких торпедных катеров.

«Motor Torpedo Boats, Tactical Orders and Doctrine». Изданный в 1942 году американский учебник командира торпедного катера. Весьма полезно и увлекательно. http://www.hnsa.org/doc/pt/doctrine/index.htm

Немецкий «шнелльбот» в среднем в два раза больше любого советского или британского катера, лучше вооружен и более мореходен…



…зато советские глиссеры Г-5 ходят в два раза быстрее немцев.



но найти ключик к решению, понять, что, как и когда предпринять. Иногда это получается с первого раза, иногда приходится начинать с чистого листа, пробуя разные варианты действий. А потом перевернуть доску и переиграть еще раз, но уже со стороны противника – миссии в кампании «отзеркалены», их можно пройти за обе стороны. Начальные условия более-менее неизменны, например, состав конвоя, его исходное положение, скорость и курс будут каждый раз одними и теми же, но с первой же секунды энтропия вносит свои коррективы: так, заскриптованный налет авиации происходит как реальный поединок множества AI, с привнесенными случайностями вроде статистики оружия, и закончиться может совершенно по-разному – и удачно потопленным эсминцем, и бомбардировщиками, сбитыми без всякой пользы.

«Морской охотник» – симулятор тактический, поэтому командовать приходится не одним катером, но целым их соединением, а то и смешанной эскадрой в составе нескольких катеров и эсминцев. Так что, вдоволь покрутив штурвал во время обучения, в боевых кампаниях основные действия игрок переносит на карту. Трехмерный тактический режим с его бестолковой камерой практически бесполезен, а вот двухмерный с «бумажной» картой станет основным, а по сути – единственным способом управлять ходом событий. Даже немного обидно, что морские красоты и детальные модели кораблей большую часть времени остаются для геймера за кадром. С другой стороны, «Морской охотник» – прекрасный пример того, что для хорошей игры графика – далеко не главное.

Итак, перед нами карта, на которой условными знаками изображены свои суда. Вражеских нет, пока они не попадут в поле зрения, лишь иногда в брифинге могут указать квадрат на карте или направление, с которого можно ожидать противника (причем не факт, что он окажется именно там). Корабли, более не наблюдаемые, не исчезают, но остаются неподвижными «значками-призраками» на том месте, где их видели в последний раз. Приноровившись к управлению, можно достаточно резво раздавать команды подчиненным в режиме реального времени, выстраивая их маршруты движения и отдавая распоряжения выбирать цели и применять оружие. Собственно, в этом и заключается основной смысл игры. К сожалению, какого-либо планирования и самостоятельного выполнения сложных задач не предусмотрено, нельзя приказать катеру что-нибудь вроде: двигаться на NNW, при обнаружении противника снизить скорость, скрытно приблизиться и атаковать торпедами. Только самому, вручную, забыв про все остальные корабли. Конечно, товарищи, даже предоставленные сами себе, не превращаются в неподвижные безответные мишени,

ВДОВОЛЬ ПОКРУТИВ ШТУРВАЛ ВО ВРЕМЯ ОБУЧЕНИЯ, В БОЕВЫХ КАМПАНИЯХ ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИГРОК ПЕРЕНОСИТ НА КАРТУ.



Необычная задача – снять экипаж с тонущей субмарины.

но эффективность их действий и выживаемость в режиме свободного плавания существенно ниже желаемой. Поэтому не стоит даже пытаться пройти хоть одну миссию как чистый симулятор, не отрываясь от штурвала, – не получится, один в поле не воин.

Этапа планирования перед выходом в море и конструктора сложных команд мне не хватало больше всего. С радостью обменял бы на него трехмерный тактический режим, но, увы, приходится довольствоваться тем, что есть. Иногда это всего лишь неудобно, иногда доводит до белого каления. В одной миссии надо ночью подойти на катерах к вражескому конвою и осветить суда прожекторами, чтобы дать прицельно отбомбиться своей авиации. Так вот дать команду «подойти и осветить» нельзя. Только вручную, в режиме симулятора. То есть из трех катеров отряда реально работает один, а два других просто без дела болтаются в ночном море, заниматься ими некогда и, кроме противника, некому, так что судьба их незавидна. А вот стрельбу реактивными снарядами лучше поручить AI, у него это получается примерно в десять тысяч раз лучше.

Прожектор, похоже, самый сложный в обращении прибор. Мало того что вертеть им может только флагман. Если лампочку разобьют вражеские пули, заменить ее в бою невозможно. То есть починить корпус, двигатель или даже радар матросикам не проблема, чего они там в этом радаре не видали. А вот лампочку поменять слабо. Ремонт происходит под палубой, и при необходимости для ускорения работ туда можно направить даже расчеты пушек и пулеметов – они шустро нырнут в люки, оставив катер на время починки безоружным. Визуальное отражение боевых повреждений сведено к отстрелу членов экипажа, картинно улетающих за борт, и разгорающемуся пожару. Чем катеру хуже, тем медленнее он движется и глубже садится в воду, вплоть до затопления. Разрушения элементов конструкции или появления пробоин я не заметил. Крупные корабли заканчивают свое земное существование примерно так же, разве что могут переломиться пополам при особо удачном попадании торпеды. Но, повторю, после второй-третьей миссии затонувший корабль превратится из уходящего под воду кормой вперед корпуса в перечеркнутый символ на карте. «Катер противника потоплен». Вот и славно, а рассматривать все равно времени нет.

Хотя поглядеть есть на что, море и корабли в игре живые и красивые. Да, любование мощью бортового залпа крейсера ясным днем или кильватерной колонной катеров на закате вполне может стоить проигранного боя, но иногда просто невозможно себя пересилить, и коллекция скриншотов пополняется очередной порцией. Удивительно, что в комплект игры не входит никакого инструментария для записи роликов, очень уж хочется посмотреть, как вживую выглядел тот жаркий бой, который только что закончился на расчерченной квадратами бумаге. А уж какие открылись бы возможности для машинимы! Думаю, создателям «Морского охотника» следовало бы обратить внимание на опыт «Ил-2 "Штурмовик"».

Едва вспоминаешь про «Штурмовик», сразу приходит на ум и третий элемент игры, пока отсутствующий, но который здорово бы ей помог, – это редактор. Как минимум, редактор миссий, ибо штатных довольно мало. В идеале еще и редактор кораблей. Ведь в игре нет ни американцев, ни итальянцев, ни японцев, нет Средиземного моря или Тихого океана. Эпоха торпедных катеров была недолгой, хотя и богатой яркими событиями, но лишь небольшая их часть попала в сценарии «Морского охотника».

Так что впечатления в целом сложные. С одной стороны, играть интересно, «Морской охотник» затягивает и дарит массу положительных эмоций при удачном решении боевой задачи. С другой, она совершенно очевидно могла бы быть гораздо лучше – и, надеюсь, еще будет, если ей дадут развиться. **СИ**

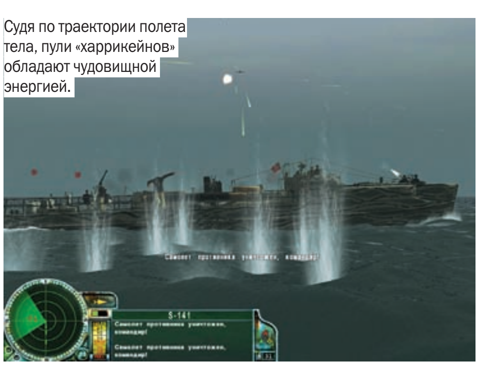
Торпеда представляет собой довольно громоздкое и тяжелое устройство с массой в пару тонн и длиной с автобус. Отправить ее за борт маленького кораблика – задача не самая простая. Торпедные аппараты катеров можно разделить на три вида: желобные, бугельные и трубные. Желобные аппараты появились раньше всех, еще в Первую мировую. Торпеда лежит в открытом желобе с крышкой в задней части, и при пуске выталкивается по этому желобу винтами вперед за корму катера. После пуска катер должен сразу же свернуть, чтобы не попасть под удар собственной торпеды, поэтому атаковать можно, только набрав достаточную для маневрирования скорость. Аппараты такого типа стоят на советских Г-5 и английских «Thornycroft» ранних моделей. Бугельный аппарат состоит из клещевидных захватов, удерживающих торпеду и крепящихся к катеру на шарнирных стойках. При пуске отдается стопор, торпеда собственным весом проворачивает шарниры, которые выносят ее за борт и роняют в воду. Механизм очень простой и надежный, позволяет стрелять на любой скорости или со стоянки, но в северных широтах надежность резко падает из-за обледенения. Устройства такого типа стоят на проигнорированных разработчиками американских Higgins и советских Д-3, и потому в игре не встречаются. Трубный аппарат – самый совершенный. Торпеда хранится в круглом контейнере и выстреливается из него сжатым воздухом или пороховым зарядом. Обледенение не страшно, стрелять удается на любой скорости, трубу можно расположить как угодно по отношению к оси корабля (впрочем, это существенно только для более крупных кораблей с поворотными торпедными аппаратами – миноносцев, эсминцев и т.д.). Устройства такого типа стоят на немецких катерах класса S, советских серии «Комсомолец», американских ELCO и британских Vosper Thornycroft.



Люфтваффе пытаются изобразить звездный налет на британский конвой – каждый раз результат будет иным.



Кораблям можно приказать идти фронтом, кильватерной колонной, или сохранять нынешнее взаиморасположение.



Судя по траектории полета тела, пули «харрикейнов» обладают чудовищной энергией.



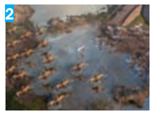
С борта крейсера «Hipper» можно запустить разведывательный самолет Ar-196.



В игре и мануале об этом нигде не говорится, но помимо русских, англичан и немцев, воевать можно еще и за финнов.


Мрачняк?
БЕСПЛАТНО
Снятие тревожных мыслей
Опытные молодые юмористы
МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ
12 видов
массажа мозга, не считая «ДОМ-2»
ментальный СПА для встревоженных и мятущихся душ
ВЫНОС МОЗГА С ГАРАНТИЕЙ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Command & Conquer: Red Alert 3
2 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
3 Warhammer: Battle March

8.0

ЗА САУНДТРЕК — СТРАНА ИГР
ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР

Halo Wars



Превратить хорошую RTS в первоклассный шутер – непростая задача, но кое-кто за нее все-таки время от времени берется. А вот сделать RTS из шутера, да еще такого известного, как Halo, пытаются чрезвычайно редко. Ведь результат совершенно непредсказуем.

ТЕКСТ
Алексей Голубев

Текст и звук на русском языке



Взять штурмом базу Ковенанту будет не так-то просто – хотя бы из-за многочисленности ее защитников.



Иногда разумнее отступить – если вы, конечно, не хотите понаблюдать, как перестреляют ваших бравых вояк.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Несколько удачных решений в интерфейсе, приятная графика, традиционно сильный сюжет, отличная музыка, отсутствие тяжеловесной «строительной» составляющей.

НЕДОСТАТКИ Кое-какие элементы управления непродуманны, искусственный интеллект слабоват, наблюдается некоторый дисбаланс между ресурсами и доступным количеством войск.

РЕЗЮМЕ Хотя Halo Wars – проект, с самого начала разрабатывавшийся для Xbox 360, отличий от PC-собратьев у игры не так уж и много. Зато доставшееся от оригинальной трилогии «наследство» в виде проработанного мира вкупе с узнаваемой стилистикой – безусловные достоинства. Повторить троекратный успех детища Bungie творению ныне закрытой Ensemble, конечно же, не удастся – не тот жанр. Но среди немногочисленных консольных стратегий эта, пожалуй, и впрямь одна из лучших. А для кого-то наверняка станет самой-самой.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360
Жанр: strategy.real-time
Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибьютор: «Алион»
Разработчик: Ensemble Studios
Количество игроков: до 6
Онлайн: www.halowars.com
Страна происхождения: США

Где-то на востоке гулко взрываются гранаты и без умолку трещат винтовочные выстрелы. С хрустом и рыком ползут вперед бронированные «скорпионы», раскидывая грузными тушами мечущихся солдат Ковенанта, плюясь огнем и сея смерть. В небе над долиной реют сверкающие, похожие на исполинских жуков, «банши», ловко уклоняясь от залпов зенитных установок. Наступление превращается в круговую оборону, круговая оборона – в мясорубку до последнего солдата. Надежный обходной маршрут неожиданно становится смертельной ловушкой, безнадежная лобовая атака оказывается единственным шансом на спасение. Вчерашние победители уже сегодня могут стать проигравшими, а что будет завтра?

Point & Click

Театр, как известно, начинается с вешалки. Претендующая на народную любовь RTS – с баланса и (если речь идет о стратегии сугубо консольной) управления. Сами подумайте: нестареющий дуэт клавиатуры с мышью оставляет разработчикам не так уж много пространства для полета фантазии в том, что касается различных манипуляций с войсками. Иное дело – современный игровой контроллер, по самый провод ощетинившийся аналоговыми рукоятками и шифтами. Приспособить его под нужды виртуальных полководцев до сих пор удавалось немногим, а потому перед коллективом Ensemble Studios, взявшимся превратить образцово-показательный шутер Halo в столь же образцово-показательную стратегию Halo Wars, стояла весьма и весьма непростая задача, решение которой далось авторам славной Age of Empires не без труда.

Поклонники всевозможных Command & Conquer на ПК мигом заметят, что хорошо знакомая «рамка» выбора подразделений в Halo

Кроме стандартных подразделений, в игре есть лидеры – ключевые (для сюжета или конкретной миссии) персонажи, как правило, наделенные особыми способностями. Некоторые даны им по умолчанию, другие могут вдруг появиться в процессе выполнения задания. Гибель лидера – даже если не приводит к немедленному поражению – уже сама по себе очень плохой признак, означающий, что сражение лучше всего начать заново.



Бронетехника Ковенанта выглядит куда более экзотично, но в сражении «стенка на стенку» танки ККОН оказываются заметно более эффективны.



Как и в большинстве RTS, управление авиацией мало чем отличается от управления наземными подразделениями – только что истребителям и десантным челнокам нет нужды объезжать некоторые препятствия.

Halo Wars – еще одна консольная локализация от Microsoft на отечественном рынке. Перевод текстов (уже традиционно) выполнен на должном уровне, хотя, признаться, названия некоторых видов техники на русском изрядно режут слух. Озвучка также достаточно добротна – правда актеры, похоже, за своих героев не слишком переживали, оттого в некоторых достаточно эмоциональных эпизодах спокойные, даже монотонные голоса отдельных персонажей явно контрастируют с происходящим на экране.





Сражения могут кипеть не только под открытым небом, но и в недрах сооружений Предтеч.

Происхождение видов

Появление Halo Wars заставляет вновь вспомнить о корнях основной трилогии Halo, разработкой которой ведала Bungie Studios. Будущая Halo: Combat Evolved, первая игра сериала, была анонсирована на выставке E3 в 1999 году – тогда еще без подзаголовка в названии. Интересно, впрочем, другое: уже десять лет назад из Halo хотели сделать стратегию в реальном времени, действие которой разворачивалось бы на некой неизвестной людям планете. Авторы, к тому времени отметившиеся успешной дилогией Myth, собирались поддержать традицию, сменив фэнтезийный антураж на фантастический. Однако уже через год, когда появился первый официальный трейлер игры, стало ясно, что с жанром RTS разработчики судьбу проекта связывать не намерены – теперь они показывали экшн от третьего лица, где, правда, планировалось сохранить кое-какие элементы управления отрядом. Еще два месяца спустя корпорация Microsoft подтвердила факт покупки Bungie, многообещающая Halo обрела статус Xbox-эксклюзива и превратилась в то, что через каких-то полгода многие журналисты и рядовые игроки назвали одним из главных событий индустрии.

Wars отсутствует как класс. Ей на смену пришла многофункциональная кнопка A, а также два шифта, RB и LB соответственно. С помощью первой можно выбрать один отряд или единицу техники (просто нажав на кнопку), ухватить все подразделения данного типа разом (нажимаем на кнопку дважды), либо, зажав клавишу до появления специального «поля», вступить в прямой контакт со всеми, кто в это самое поле угодил. Щелкнув по LB, вы ставите под свои знамена каждого сражающегося на вашей стороне солдата, где бы он ни находился, тогда как RB позволяет отдавать приказы только тем, кого вы видите на экране. Запомнить не слишком сложно, не правда ли? Однако здесь-то и обнаруживается небольшой подвох. Предложив пользователю целый букет способов отправки рекрутов на передовую, авторы Halo Wars даже не подумали о том, чтобы, например, позволить нам формировать из подразделений оперативные группы, между которыми впоследствии можно было бы переключаться на лету. Промашка не смертельная, но все же довольно чувствительная: доступные карты не всегда отличаются лилипутскими размерами, да и воевать на два (а то и три) фронта порой приходится – судорожно перетягивая камеру от одной «горячей точки» к другой. А это, как ни глянь, не слишком удобно.

К счастью, иные недочеты управления либо интерфейса в Halo Wars обнаружить едва ли получится. К аккуратному круговому «меню» построек и разнообразных модификаций привыкаешь за считанные секунды. С использованием дополнительных команд, вроде ремонта и лечения, подвешенных на цифровую крестовину, тоже никаких трудностей не возникает, да и разобраться со специальными атаками подразделений (за них отвечает кнопка Y) не слишком трудно. Даже поведение камеры не сулит никаких сюрпризов – ее положение разрешается регулировать правой аналоговой рукоятью, но, честно говоря, необходимость в этом возникает крайне редко; выбранный по умолчанию ракурс обычно оказывается и наиболее удачным.

Количество и качество

Расстановка сил в Halo Wars, признаться, несколько удивила. Созданная Bungie трилогия о похождениях Джона-117, вроде бы, наглядно доказывала – превосходство, в том числе и технологическое, – на стороне Ковенантов, тогда как людям чаще всего приходится полагаться на хитрость, везение и умение быстро принимать нестандартные решения. Стратегия Ensemble Studios предлагает несколько иной взгляд на поле брани: основным преимуществом помешанных на религиозных догматах «чужих» становится численность и способность в считанные секунды восполнять боевые потери. Ответ UNSC (ККОН в русскоязычной версии проекта) – отменно защищенная бронетехника и на удивление живучая пехота, отнюдь не склонная гибнуть от пары-тройки выстрелов. Тактика первых – посылать в атаку одну волну солдат за дру-



Помните исполинских Скарабеев в Halo 2 и Halo 3? Здесь они тоже есть, правда выглядят уже не столь устрашающе.



Управлять в такой мясорубке каждым отрядом или единицей техники по отдельности – задача практически невыполнимая.



Численный перевес – главное преимущество Ковенанта. И в данном случае оно было явно утеряно.

Не все то золото, что блестит

Даже в миссиях кампании игрокам предстоит зарабатывать медали – достоинство которых зависит от количества набранных очков. Очки начисляются за выполнение основных и второстепенных заданий, скорость и проявленную в бою доблесть. Причем один бонус вполне можно компенсировать другим: однажды неторопливый автор этих строк ничего не получил за скорость выполнения миссии, но столько заработал на уничтоженных вражьих полчищах, что командование без лишних слов вручило своему верному генералу «золото».



География военных действий не ограничивается одной планетой – и увиденные в игре пейзажи весьма разнообразны.

гой, постепенно изматывая противника, пока не наступит момент для последнего и решительного наступления. Земляне зачастую вынуждены действовать аккуратнее, и точно рассчитанными ударами одной-двух мощных группировок прорывать оборону неприятеля, подбираясь к намеченной цели. Впрочем, несмотря на определенную разницу в методах, обе воюющие стороны нередко провоцируют нас с вами на старый, проверенный многими поколениями и не слишком хитроумный прием – собрать армию в мощный железный кулак, да и перебить все живое на карте. Лишь бы ресурсы позволили.

Что нам стоит дом построить

Упомянутые ресурсы в Halo Wars можно разделить на три типа. Первый – некие условные единицы, которыми оплачивается возведение построек на базе, найм пехоты и закупка необходимого вооружения. Второй – энергия, точнее обеспеченность ею ваших блокпостов: чем выше данный показатель, тем длиннее список доступных зданий и подразделений и обширнее возможности для различных улучшений и непременных «апгрейдов». Наконец, всегда стоит помнить о том, что вы можете содержать сравнительно небольшой контингент вооруженных сил, и единственный путь получить ту или иную «вакансию» после того, как все должности уже расписаны, – потерять в бою кого-нибудь из уже нанятых подопечных. А потому, заказывая очередной танк, хорошенько подумайте, действительно ли он вам сейчас нужен, или, учитывая сложившуюся обстановку, разумнее выписать два-три взвода огнеметчиков.

Сотрудники Ensemble Studios еще год назад утверждали, что основной упор сделают на сражения, тогда как хозяйственной деятельности отведут второстепенную роль. Оно, в общем-то, так и получилось: на строительство базы (в том числе укрепления) уходят считанные минуты, еще какое-то время потребуется, чтобы сформировать костяк армии, – и можно предпринимать первые шаги к наступлению. Презренный металл вам, после появления на базе необходимых сооружений, дают безвозмездно, не требуя ничего взамен, – следовательно, не нужно отбивать месторождение руды, искать нефть и прочие полезные ископаемые. Более того, деньги в Halo Wars могут быть даже лишними – их частенько оказывается куда больше, чем мы в действительности способны потратить. Почти утопия.

Под перекрестным огнем

Столкновения армий динамичны, зрелищны и… довольно хаотичны – когда одна толпа встречается с другой, разобраться, кто в кого стреляет, уже трудновато. Конечно, виртуальные помощники в режиме обучения настойчиво рекомендуют «учитывать индивидуальные способности того или иного типа юнитов», умалчивая, каким образом воплотить этот совет на практике. Тут бы уместно опять вспомнить об отсутствии оперативных групп и закрепляемых за ними «горячих» клавиш… ну да не будем придираться. Как бы то ни было, воевать весело, а воевать, будучи поклонником мира Halo, весело вдвойне – здешний мир узнаваем и до боли знаком, хоть и наблюдать его отныне приходится с высоты птичьего полета. Пусть сюжетная кампания особого разнообразия заданий (по содержанию, но не формулировке) не предлагает, а искусственный интеллект очень быстро разочаровывает – уж слишком неуклюж и неизобретателен. Но сценарий интересен, персонажи легко вписываются в привычную «систему ценностей», созданную Bungie еще в 2001 году, а тем, кто не может смириться со слабостью AI, стоит обратить внимание на многопользовательский режим. Да, в Halo Wars едва ли угадывается блокбастер, но достойная игра распознается безошибочно. **СИ**

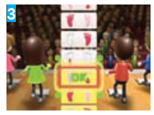
Не желая вызвать бурю гнева со стороны поклонников оригинальной трилогии, сценаристы Halo Wars благоразумно предпочли не вмешиваться в хронологию уже известных нам событий – действие игры разворачивается за 20 лет до начала Halo: Combat Evolved. Решение оправданное, да и всему сериалу оно только на пользу: не придется потом объяснять на форумах причину появления тех или иных нестыковок. Однако это также означает, что многих полюбившихся персонажей мы в Halo Wars не увидим. Их время еще не пришло.



К сожалению, Halo Wars стала последним проектом Ensemble Studios – уже в сентябре 2008 года руководители Microsoft постановили распустить коллектив, как только работа будет завершена, причем часть сотрудников уволили, не дожидаясь отправки игры в печать. Причиной столь жесткого решения, как это нередко случается, стали финансовые ресурсы, точнее, нежелание их тратить на дальнейшую поддержку. Официальная дата кончины Ensemble Studios – 29 января 2009 года.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Rock Band 2
2 Guitar Hero: World Tour
3 Wii Fit

НЕ ИГРА



ТЕКСТ
Дарльз Чиккенс

› Wii Music

Смелая и амбициозная попытка привить любовь к музыке, обучать и развлекать одновременно. Увы, слишком примитивная и не работающая полноценно ни на одном из предполагаемых уровней.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
music.educational
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo
Ведущий дизайнер:
Сигеру Миямото, Кадзуми Тотака
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.wiimusic.com
Страна происхождения:
Япония

Среди январских новостей, както связанных с Nintendo, была и такая: компания скооперировалась с Государственной ассоциацией музыкального образования, чтобы представить Wii Music в школах более чем полусотни американских городов. Предполагается, что таким образом дети должны постичь прелесть музицирования, почувствовать тягу к творчеству и с интересом впитывать то, что обычно лишь немногим веселее домашних заданий по математике. Теоретически, все это очень укладывается в представление о Wii Music, которое можно составить по вынесенному на спинку упаковки диска высказыванию Сигеру Миямото: мэтр считает, что ему удалось совместить элементы обучающей программы и видеоигры, позволить «слиться с музыкой» тем, кто знать не знает нот и никогда не держал в руках ни одного музыкального инструмента. Чем не мечта увлеченного меломана или человека, который желает познать азы, не обращаясь к преподавателям?

К сожалению, ничем. Вместо того, чтобы ясно определиться с целевой аудиторией и основной функцией проекта, Миямото постарался угадить всем – и недотянул: решительно невозможно представить себе человека, который, проведя с Wii Music пару часов при первом знакомстве, стал бы возвращаться к ней снова и снова.



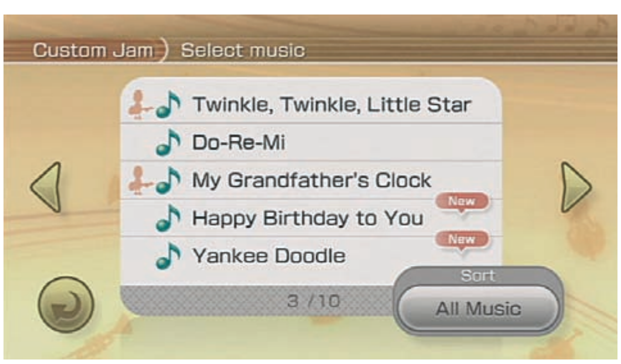
Остановитесь хоть на секунду – и все эти глаза уставятся на вас. Возможно, это самая большая удача Wii Music: когда такое происходит, то становится слегка стыдно.

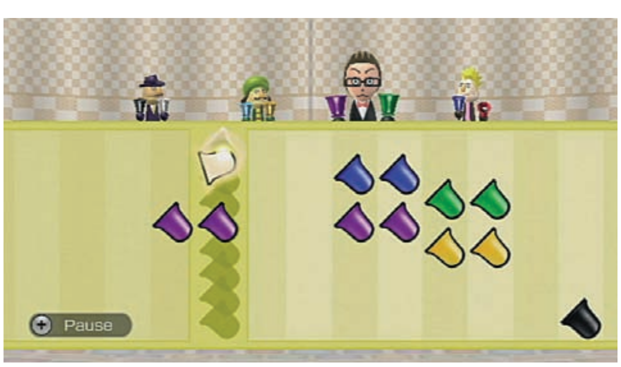


Справа: Думаете, здесь можно с легкостью подражать The Killers или Franz Ferdinand? Как бы не так.

66 (шестьдесят шесть) инструментов заявлены не более чем для красивой строчки в списке особенностей: если вычесть все, из чего попросту нельзя извлекать приемлемые для слуха звуки, и откровенно надуманную ерунду вроде кошачьего и собачьего костюмов, останутся лишь ударные и перкуссионные. Впрочем, не сказать, чтобы они както захватывали; все сводится к получасу импровизаций, в процессе которых чувствуешь себя круглым идиотом, поскольку мелодии от действий игрока зависят минимально (тональность и звучание четко предопределены – «своё» игрок привносит исключительно зажимая «шифты», экспериментами с перемещением пульта и нунчака не добиться ничего), и более сносным урокам – в них все устроено так, что обязательно ловишь ритм, играешь, получаешь удовольствие от попадания в такт и слышишь нечто, действительно похожее на музыку. Неувязка с «образовательной» частью Wii Music заключается в том, что она ограничивается развитием чувства ритма – о декларируемых творческих пробах речи не идет. Продвинутый режим игры на ударных также не позволяет вырваться за эти жесткие рамки: хотя весы для Wii успешно применяются на манер педалей, с остальным напортачено так, что затея губится на счет раз. Мы попадаем по барабанам и тарелкам не только и не столько благодаря размахиванию геймпадом – удивительно за многое отвечают те же самые «шифты»; это низводит фактически весь замысел подобного режима – с равным успехом такое исполнялось бы при помощи Dual Shock 3 или контроллера Xbox 360.

В отличие от Wii Fit, которая вываливает на наши головы столько мини-игр, что сразу все и не посмотришь, необъяснимо скромная Wii Music обходится всего тремя. Open Orchestra призвана дать понять, каково же это – верховодить целым оркестром, – и с первой парой композиций ей это как будто удается. Позже становится ясно, что болтать пультом из стороны в сторону можно как угодно – не заботясь о ритмике, не замедляя темп в начале и не заставляя оркестр «взрываться» ближе к кульминации – неудовлетворительного результата, вероятнее всего, удастся избежать, преподаватель непременно похвалит, а очков в рейтин-





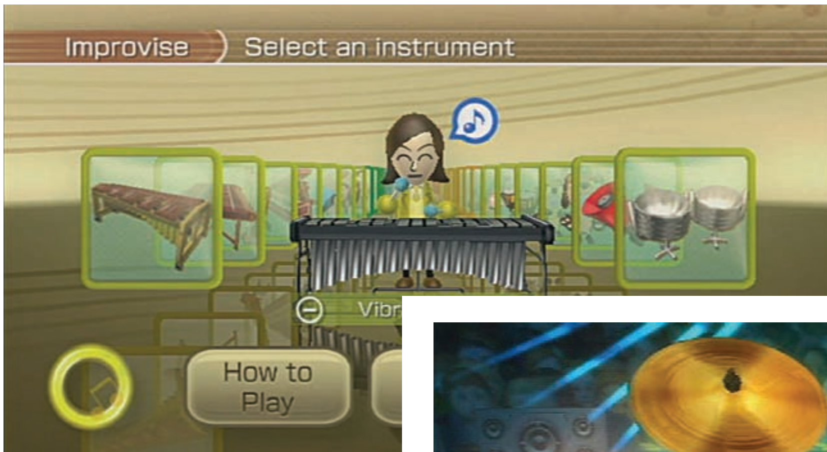
«ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ» ЧАСТЬ WII MUSIC ОГРАНИЧИВАЕТСЯ РАЗВИТИЕМ ЧУВСТВА РИТМА – О ДЕКЛАРИРУЕМЫХ ТВОРЧЕСКИХ ПРОБАХ РЕЧИ НЕ ИДЕТ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Как бы мы ни поносили Wii Music, у нас не получается не признать, что чувство ритма она тренирует замечательно. Главное – сесть за нее хотя бы дважды.

НЕДОСТАТКИ Раздутый набор инструментов, ужасно непродуманные режимы, всего три мини-игры, преподаватель, которого хочется отправить в доменную печь.

РЕЗЮМЕ Яркий пример невыполненных обещаний: предполагалось, что Wii Music, словно стодолларовая банкнота, приглянется всем и каждому, а ей нечего предложить ни одной группе пользователей. Rock Band и Guitar Hero по-прежнему лидируют в сфере музыкальных развлечений, а то, чему проект Миямото способен научить, все же имеет к музыке довольно опосредованное отношение. Возможно, через несколько лет отец Марио и Линка вернется к этой идее, сориентирует ее на более узкий круг людей, избавит от излишеств – и получится что-то стоящее. Сейчас это, простите, мусор, только и всего.



Мы отнюдь не одиноки в своей оценке Wii Music: западная пресса также прошлась Мамаем по многострадальному творению Миямото. Темпы продаж вызывают ехидную улыбку – в первую неделю в Японии Wii Music не дотянула до 100 тыс. (для сравнения: Wii Fit за то же время разошлась тиражом свыше 250 тыс.), а в США лишь слегка превысила отметку в 60 тыс. (даже предзаказы Wii Fit были несоизмеримо больше). Тем не менее, игре удалось затесаться в тридцатку самых продаваемых игр 2008 года в Японии, а руководство Nintendo считает, что Wii Music еще «возьмет свое».
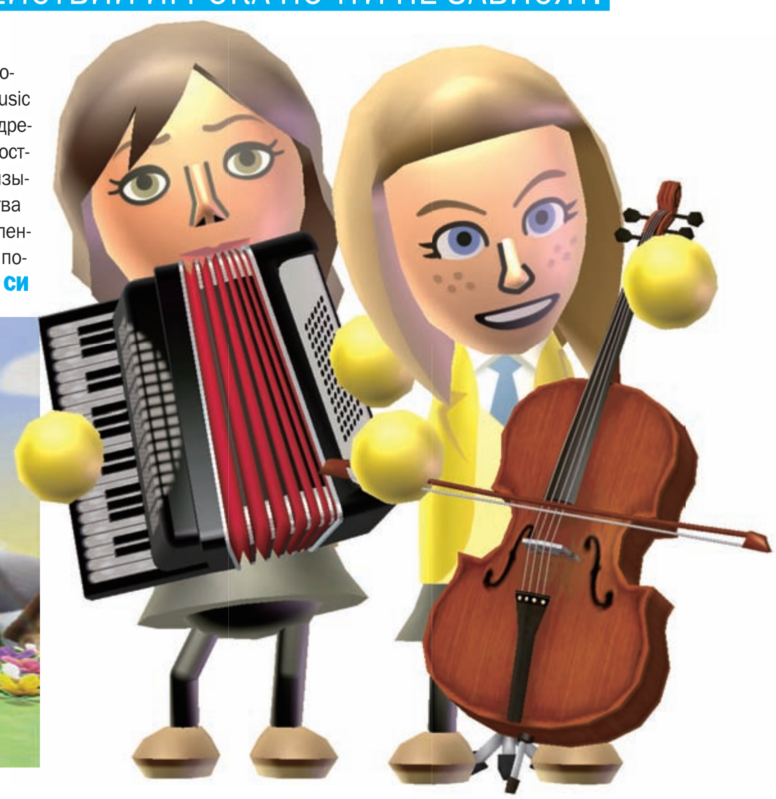


Сыграть что-нибудь вразумительное на этих ударных – то же самое, что пройти Contra на NES при помощи Power Glove.

ге вряд ли окажется меньше пятидесяти (хотя, конечно, по меркам Wii Music, это еще суровый подход – в случае с импровизацией игра вообще предлагает оценивать себя самостоятельно). Handbell Harmony принято сравнивать с Guitar Hero – то же самое, только с колокольчиками – однако по части ощущений она больше напоминает старую, легковесную, бесплатную StepMania – такую маленькую Dance Dance Revolution, в которую играют пальцами. С другой стороны, если вовлечь в процесс еще хотя бы двух человек, получится не так и уныло – нормальное коллективное занятие для спокойных семейных праздников. Наконец, самое главное – викторина Pitch Perfect, убедительно доказывающая, что люди условно делятся на обладателей музыкального слуха и тех, кому явно не суждено профессионально считывать композиции. На практике выходит так, что первые определяют все идеально и на лету, в то время как вторые вынуждены подолгу сомневаться, проявлять чудеса концентрации, в последний момент принимать решение – и… ошибаться. Вопросы так наводнены специальными терминами, что абсолютно непонятно, как на это все должен смотреть пользователь, у которого всю жизнь отношения с теорией музыки были на уровне «до-ре-ми».

Вывод, как ни странно, простой, даже простейший: волшебные музыкальные игры существуют, и вы наверняка знаете их без наших рекомендаций – это труднодоступная Rock Band 2 и доступная, пусть и неприлично дорогостоящая, Guitar Hero: World Tour. А Миямото – подумать только – неожиданно подвел: Wii Music беспомощна уже на стадии замысла, она адресована никому; зрелище настолько безрадостное, что мы не сочли нужным упоминать вызывающий в лучшем случае смешанные чувства треклист и качество звука, едва не посрамленное мелодиями мобильных телефонов. Что поделать, у лидеров тоже случаются промахи. **СИ**

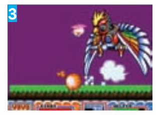
МУЗИЦИРОВАНИЕ СВОДИТСЯ К ПОЛУЧАСУ ИМПРОВИЗАЦИЙ, В ПРОЦЕССЕ КОТОРЫХ ЧУВСТВУЕШЬ СЕБЯ КРУГЛЫМ ИДИОТОМ, ВЕДЬ МЕЛОДИИ ОТ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА ПОЧТИ НЕ ЗАВИСЯТ.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Kirby's Dream Land 2
2 Super Princess Peach
3 Kirby Super Star

7.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
СТРАНА ИГР





ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Kirby Super Star Ultra

Надувной розовощекий Кирби плохо переносит смены поколений. С одной стороны, он – незабываемый герой Nintendo, милая мордашка портативных консолей компании. С другой – персонаж, почти не знакомый нынешним детям.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.
platform
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
HAL Laboratory
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.kirbykirbykirby.com
Страна происхождения:
Япония

А ведь именно на детей и рассчитаны игры с участием жизнерадостного героя. Он развлекал ребятню еще на самом древнем, черно-белом Game Boy, он же одним из первых предложил использовать стилус в платформерах на Nintendo DS. Сегодня он возвращается в роли главного героя Kirby Super Star Ultra, ремейка одноименной игры на SNES. Вернее, даже не одной игры, а сразу нескольких, причем не все они платформеры – имеются и гонки, и «угадайки», и даже свой Tomb Raider.

Без нововведений и дополнений здесь не обошлось, однако классический геймплей не был забыт, и именно на классику опирается свежий выпуск похождений излучающего счастье спасителя вселенной. Как и раньше, Кирби всасывает воздух и таким образом заглатывает противников и незакрепленные преграды. После их нужно либо слопать, либо выплюнуть, то есть просто избавиться или использовать как снаряд – именно так раньше и предлагалось сражаться с боссами. Например, зловредное дерево на первом уровне удавалось одолеть, только обстреляв «пойманными» яблоками, тогда как в Super Star с тем же боссом куда быстрее справится… управляемый компьютером помощник. Как, откуда?! Все очень просто: некоторые противники, будучи слопанными ненасытным Кирби, даруют ему особую силу (умение стрелять ледышками, бить мечом или кувалдой, швыряться птичьими перьями, кричать в микрофон, оглушая неприятелей), а если их выплюнуть на волю, встают на сторону героя и помогают ему сражаться. С боссами в том числе. Доходит до того, что в схватках с сильными противниками шарик просто бегает из угла в угол, в то время как его не в меру сообразительный и задиристый боевой товарищ стреляет всяким разным, пока не победит или не погибнет.

И у Кирби, и у его напарника есть линейка жизни, восстановить которую можно, поедая в изобилии разложенные по уровням пирожки и мороженое. В момент приближения опасности надувному герою позволяется попросту набрать полный рот воздуха и взлететь к потолку – прыгать по платформам, таким образом, бессмысленно. Игры, доступные изначально или открывающиеся по мере прохождения, распределены по уровням сложности,





Самый простой и самый смешной босс в игре. Такие шутки делают прохождение интересным не только для «начинающих геймеров».

На вопрос о том, как было придумано имя Кирби, дизайнер обычно не отвечает. «Я просто не помню», – сознался однажды Сакурай. Существует версия, что Кирби назван в честь Джона Кирби, человека, защищавшего интересы Nintendo во время судебного разбирательства с Universal City Studios (переполох случился из-за другого персонажа, гориллы Данки Конга). Поговаривают и о родстве Кирби с одноименной маркой пылесосов. Ни одну из этих версий в Nintendo не подтвердили и не опровергли, и обе они вполне правдоподобны.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Мультиплеер забавный и работает без сбоев, очень много «специальных» противников и, соответственно, полно оружия, симпатичная графика, удачные шутки, победный танец Кирби.

НЕДОСТАТКИ Дизайн уровней часто вызывает недоумение, применения тачскрину не нашлось, заставки выглядят бедно и странно – непонятно, зачем они такие вообще нужны.

РЕЗЮМЕ С доработанной графикой и анимацией, с дополненным «зверинцем», с огромным выбором весьма своеобразного оружия, ремейк Kirby Super Star играется точно так же, как много лет назад. Не все смогут это увидеть, стало быть, не у каждого будет повод состроить недовольную гримасу. Розовощекий герой был и остается вечным спутником портативных консолей Nintendo, а уж научится ли он рисовать стилусом, захочет ли ввести кооперативное прохождение – зависит от особенностей выпуска. Сегодня он играет с друзьями и летает на звездах!





Масахиро Сакурай придумал Кирби в 1992 году. Сперва милашку прозвали Попопо (по аналогии с антагонистом сериала, королем Дедеде, которого, кстати, озвучил сам Сакурай), но позже от этого имени отказались. Примечательно, что розовым Кирби стал далеко не сразу. Первая игра с его участием и вовсе вышла на черно-белом Game Boy, а потому вопрос раскраски не имел первоочередного значения. Сигеру Миямото предлагал сделать героя желтым, однако Сакурай воспротивился. Из-за их продолжительных споров американское отделение Nintendo оказалось в некотором замешательстве, и тамошние дизайнеры решили проблему просто – нарисовали героя белым и на коробке, и в буклете, и на прилагающемся вкладыше.

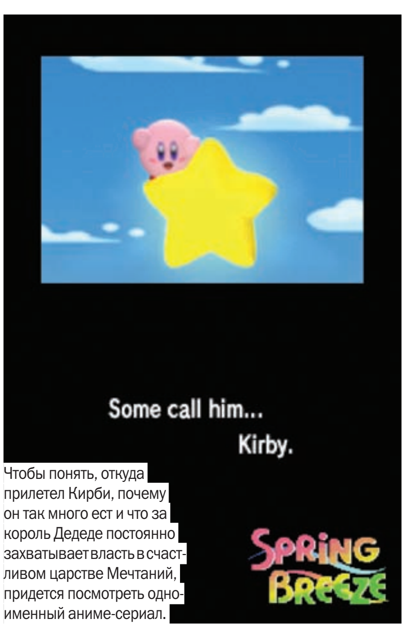
Слева: Сигеру Миямото всегда представлял Кирби желтым, о чем не раз рассказывал «придумщику персонажа», Масахиро Сакураю. В Kirby Super Star Ultra мечта маэстро наконец сбылась. Более того, тут есть еще и черный Кирби – для подрастающих хулиганов, и даже зеленый – для юных натуралистов.

при этом последний, обычно самый трудный, окажется почему-то наиболее простым и недолгим. Начало каждого нового приключения встречает игроков некрасивой CG-заставкой, рассказывающей о том, как Кирби гулял по поляне, свалился в яму и попал в таинственный мир, где ему вдруг очень захотелось собрать все-все-все сундуки с сокровищами. Случаются и истории в духе киберпанка и паропанка. Для людей, знакомых с сериалом с детства, подобные авторские шутки покажутся действительно смешными, другие же геймеры – каковых, по всей вероятности, должно быть подавляющее большинство – сочтут их неуместными и неинтересными. Встречаются и бесспорно забавные моменты, когда битва с боссом проходит по канонам японской RPG и на фоне выводится соответствующая текстовая информация, мол, «босс атакует и наносит урон в 22 HP». После победы произойдет level up и герою начислят очки прыгучести, миловидности и очаровательности. Правда, почетную награду сразу же отнимут под предлогом «не та игра», ну да и ладно. Весело и так.

Красочные и зачастую поразительные в своей нелепости – это одновременно и шутка и реверанс в сторону обожателей розового спасителя. Уровни легко узнаваемы: где-то они позаимствованы без изменений, где-то вырезаны определенные участки или, напротив, несколько «комнат» (Кирби время от времени встречает на своем пути двери – переходы с одной локации на другую) соединены в одну. Боссы все тоже все знакомые, не забыт и победный танец сразу нескольких надутых очаровашек, сохранены мелодии и «перелетные звездочки». Иногда разработчики перегибают палку, стараясь усложнить прохождение не хитрой планировкой уровня, но предсказуемо выводя на экран больше противников и ловушек. Однако вместо того, чтобы замедлить победное шествие Кирби, это решение лишь вносит суматошность в и без того торопливый геймплей. «Пробегать» уровни стало удобно как никогда, а в случае появления босса или сразу четырех сильных чудовищ, можно положиться на расторопного телохранителя.

Тактильный экран в игре не используется: все управление осуществляется лишь с помощью крестовины и кнопок. С одной стороны – это большой плюс, ведь трюки с рисованием из предыдущей части, хоть и добавляли игровому процессу глубины и разнообразия, но выглядели слегка не к месту. С другой – стало вдруг скучнее. В качестве «еще одного платформера на Nintendo DS» Kirby Super Star Ultra производит впечатление игры необычной, интересной, увлекательной и красочной; но как римейк странновата – местами неуклюжая и непродуманная переделка отличной игры. Кирби уже вряд ли удастся вернуться на домашние консоли, если не принимать во внимание файтинги, гонки и другие сопутствующие развлечения. Это и неплохо. В «карманных» приключениях герою привычно, уютно, хорошо. Как знать, быть может, подрастающее поколение геймеров тоже полюбит улыбчивого Кирби. **СИ**





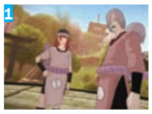
Чтобы понять, откуда прилетел Кирби, почему он так много ест и что за король Дедеде постоянно захватывает власть в счастливом царстве Мечтаний, придется посмотреть одноименный аниме-сериал.



Ярко, красочно, жизнерадостно, позитивно! Сериал любят и уважают именно за эти качества. А тот факт, что игра необычайно проста, объясняет концепция, придуманная еще для Kirby's Dream Land: «История Кирби – это история для начинающих игроков».



ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Naruto: The Broken Bond
2 Naruto: Ultimate Ninja 3
3 Naruto: Rise of a Ninja

7.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ СТРАНА ИГР
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ СТРАНА ИГР



› Naruto: Ultimate Ninja Storm

Сериал Naruto на нынешнее поколение консолей перевели канадцы из Ubisoft Montreal. Сородичи оранжевого ниндзя выдержали паузу и только теперь решились перейти на современное железо.



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
fighting.3D
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
CyberConnect2
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.ultimateninjastorm.com
Страна происхождения:
Япония

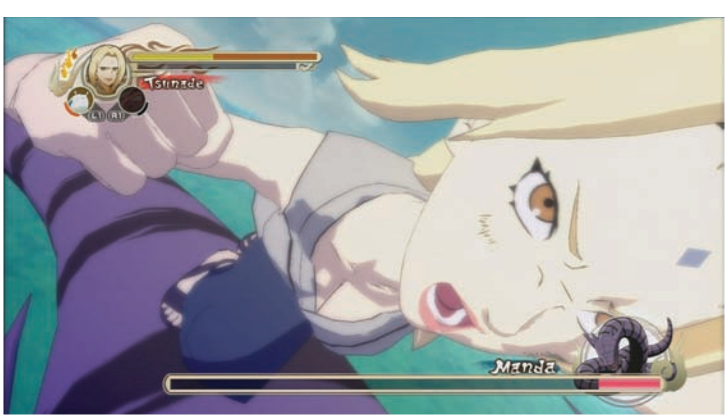
Внизу: Настоящие ниндзя не признают анатомию за науку.

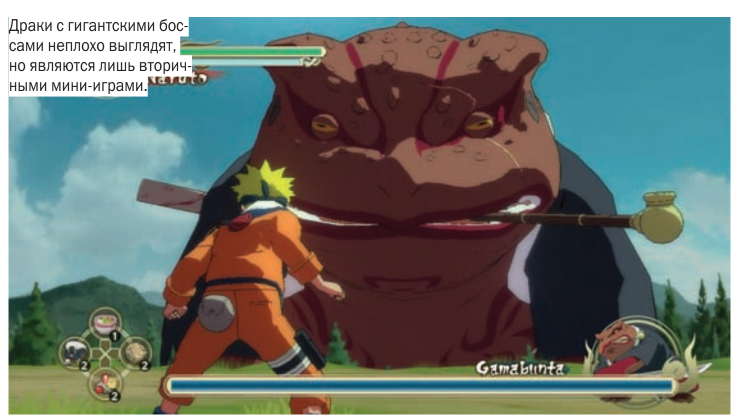
Сразу видно, что Ultimate Ninja Storm родом с Востока. Традиционные оплошности японцев, на которые во времена PS2 закрывали глаза, теперь, после выхода Rise of a Ninja, уже не хочется прощать. Куда это годится: сюжет в игре выдается текстовыми сообщениями, мир малюсенький, загрузки долгие, а в затянутой кампании вечно нужно что-то собирать, собирать и собирать – цветочки, свитки, еду, фигурки и даже музыку. Сюжетное прохождение из-за всего этого надоедает через пару часов, и только прекрасная боевая система и передовая графика выручают игру. В отличие от Rise of a Ninja, Ultimate Ninja Storm остается в душе всего лишь файтингом – очень хорошим, но простым.

Игра пересказывает сюжет всей первой части сериала – от тренировки трех друзей у Какаси до драки Наруто с Саске. Здоровенные куски аниме из истории игры выпали – с Дзабудзой разобрались без ниндзя-недоучек, а четверка приспешников Оротимару, видимо, так и не выбралась из деревни звука. Оставшийся сюжет подан невнятными обрывками – на всю игру тут не больше десятка видеороликов, куда чаще заставляют читать текстовые описания. Некоторые драки пропущены, некоторые проходят не там где нужно: Саске с Итати, например, сходятся не в коридоре гостиницы (как это было в Broken Bond), а на непонятном пустыре в лесу. С мини-играми тоже не все в порядке: заучивание расенгана, например, почему-то превратилось в бег по дереву. А какое шикарное QTE для этой тренировки делали канадцы! В общем, вы поняли: если хотите с головой окунуться в мир Наруто и как следует проникнуться сюжетом, ваш выбор – дилогия для Xbox 360.

Чтобы получить доступ к сюжетным миссиям, игрок должен выполнять побочные задания и набирать Mission XP. Все квесты выдаются в единственной и довольно маленькой открытой зоне: вы разговариваете с жителями Конохи, получаете от них поручения, а затем переноситесь либо в мини-игру, либо на боевую арену. Вам предстоит искать потерянных кошечек, помогать в тренировках приятелям Наруто и собирать, собирать, собирать свитки и монеты. Мы не зря делаем на этом такой акцент – бонусы появляются на карте после каждой драки, так что прилежный игрок должен регулярно патрулировать Коноху. И эти проклятые свитки даже не спрятаны! Лежат на открытых местах и светятся на радаре – именно искать ничего даже не приходится, знай бегай туда-сюда вдоль домов-близнецов.

А вот миссии тут не такие унизительные, как в Broken Bond: с безымянной шпаной каждые пять минут драться не заставят. Здесь – что ни сражение, так с каким-нибудь известным героем аниме. Предлоги для схваток выдумываются самые невероятные, но ввязываться в поединки это ничуть не меша-





Драки с гигантскими боссами неплохо выглядят, но являются лишь вторичными мини-играми.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Потрясающая графика; простые, но динамичные бои; каждый герой дерется в своем уникальном стиле.

НЕДОСТАТКИ Дыры в сюжете, вместо роликов – текстовые вступления к миссиям, онлайн-мультиплеера нет, плюс ужасная акробатика и надоедливое собирательство.

РЕЗЮМЕ Ultimate Ninja Storm – это отличный анимешный файтинг, но плохая приключенческая игра. Сюжетный режим не точно следует сценарию оригинала, побочные миссии однообразны, а открытый мир совсем небольшой. В одиночку играть скучно, а вот для турнира в кругу анимешников Ultimate Ninja Storm подходит идеально: новички легко разберутся в боевой системе, а опытные геймеры смогут поэкспериментировать с героями – благо каждый персонаж играется по-своему.

В Конохе нужно собирать свитки, монетки и цветочки, разбивая все, на что наводится автоприцел.



Made in Japan

Студию CyberConnect2 прославили два сериала – Naruto: Ultimate Ninja (в Японии – Naruto: Narutimate Hero) и .hack//. В обоих случаях японцы выказали феноменальную плодовитость: с 2002 по 2007 год для PS2 они успели выпустить 5 файтингов про Наруто и 7 псевдо-MMORPG. В последние годы, впрочем, студия сбавила обороты: для консолей текущего поколения ничего, кроме Ultimate Ninja Storm, так и не выпустила. Сейчас японцы трудятся над секретным проектом для DS и новой частью .hack// для PSP.

Игра отвечает на вечный вопрос «Что будет, если бежать по стене и подпрыгнуть?».







ТАК ЗДОРОВО CEL-SHADING ЕЩЕ НЕ ВЫГЛЯДЕЛ!

ет. И когда, наконец, начинается драка, игра вдруг расцветает всеми красками.

CyberConnect2 – те самые разработчики, которые создали PS2-трилогию Narutimate Hero (Ultimate Ninja на Западе), поэтому никого не должно удивлять, что боевую систему они довели до идеала. Получилось просто, но не надоедливо. Если за игрой собрать компанию анимешников, каждый из них мигом освоит управление и сможет биться на равных с опытными геймерами. Комбо делаются одной кнопкой, а за счет чакры (местный аналог маны) вы исполняете специальные приемы и единственный для любого персонажа суперудар. Есть блок, бросок, можно метать сюрикены и использовать предметы – какие-то работают в качестве оружия, другие усиливают героя или делают врага слабей. Также каждой стороне приписано по паре напарников-страйкеров – нажимаете кнопку, защитник выскакивает на арену, делает свой коронный удар и исчезает. Поодиночке все эти детали осваиваются за пять минут, но только с опытом начинаешь понимать, когда именно стоит вызвать на подмогу Саске с его фаерболами, когда подложить противнику ловушку, а когда зарядиться чакрой и приготовить суперудар.

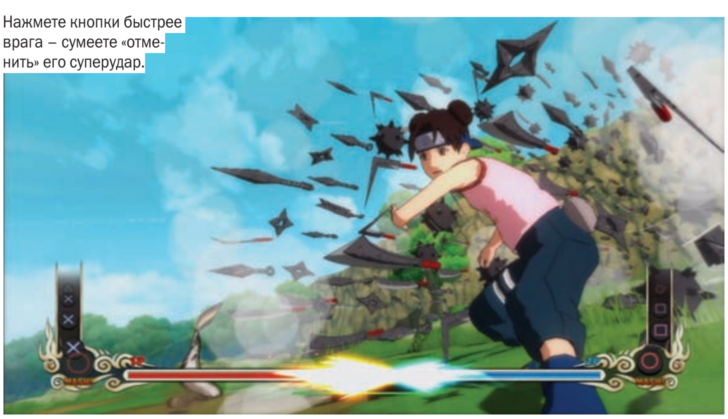
В Ultimate Ninja Storm целых 25 героев, но каждый из них играется по-своему. Боевой стиль любого персонажа определяется не только суперударами, но и обычными атаками. Ли действительно прыгает по экрану как угорелый, Тентен даже в простых комбо метает ножи, а Канкуро и впрямь стоит на месте, пока его марионетки метелят врага. Из-за этого схватки ниндзя ощущаются словно «то самое аниме», и ко всем героям приходится искать свой подход.

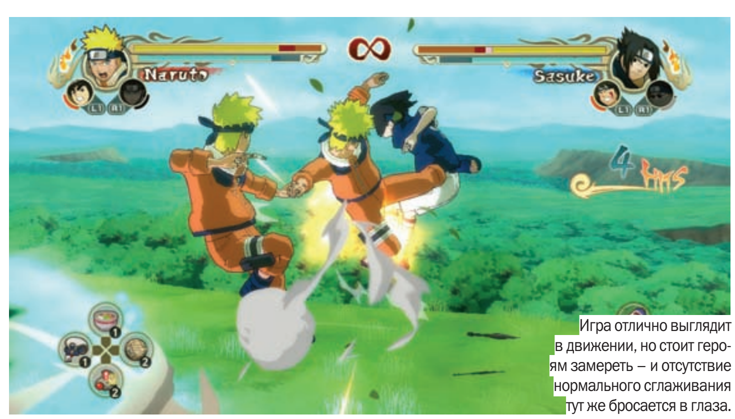
Отличную анимацию персонажей дополняет потрясающая графика. Помните, как была представлена драка Ли и Гары в сериале? Так вот здесь все сражения смотрятся именно так: когда на арену выходит юркий персонаж, за его прыжками и уворотами следишь с открытым ртом. Так здорово cel-shading еще не выглядел!

Необычное поведение камеры добавляет зрелищности. Вид на поле боя открывается из-за плеча одного из персонажей (не всегда вашего, кстати), поэтому как бы далеко герои не расходились, их всегда хорошо видно. Неудобств от этого не возникает, а смотрится картинка свежо.

Подводим итог: бои прекрасны, все остальное плохо. На это «остальное» рекомендуем сразу закрыть глаза – перед нами не приключенческая игра, а файтинг с дополнительным режимом. Если ищете внятного сюжета и аутентичные арены – играйте на Xbox 360. PS3, в свою очередь, предлагает передовую графику и простую, но как следует вылизанную боевую систему. **СИ**

Нажмете кнопки быстрее врага – сумеете «отменить» его суперудар.





Игра отлично выглядит в движении, но стоит героям замереть – и отсутствие нормального сглаживания тут же бросается в глаза.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Sledgehammer
2 Carmageddon
3 Quarantine

7.0

ЗА САУНДТРЕК
СТРАНА ИГР



Все повреждения отображаются на машине, но на технические показатели ни как не влияют.



Редкая удача – перевернуть машину соперника и безнаказанно ее запинать.



ТЕКСТ

Степан Чечулин

Armageddon Riders

Armageddon Riders чем-то напоминает Resident Evil 2, правда, на колесах. Легко представить себе, что у нас тут Ракун-Сити, кишащий зомби, а за баранкой автомобиля свихнувшийся Леон Кеннеди, с удовольствием наматывающий на колеса мертвяков.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
GFI/«Руссобит-М»
Разработчик:
Targem
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.targem.ru/clutch
Страна происхождения:
Россия

Отечественные разработчики в последнее время вдруг принялись активно ваять игры на злобу дня. Пока в Южной Осетии грузинские войска методично ровняли с землей Цхинвал, Red Ice Software соорудили по мотивам событий стратегию «Противостояние: Принуждение к миру». И хотя в мировом масштабе поделка ценна не больше, чем очередной рекламный ролик шампуня Head & Shoulders, информация о выходе игры попала даже в новостные выпуски федеральных телеканалов.

Господа из Targem Games, на счету которых достаточно качественных гонок, выбрали тему пусть и менее скользкую, но тоже вполне раскрученную – запуск большого адронного коллайдера, который должен стать началом конца света.



Согласно задумке авторов Armageddon Riders, один из туннелей устройства проходил аккурат под живописным портовым городком. Когда ученые мужи запустили коллайдер на полную мощность, странная волна энергии прошла по трубе, из-за чего любимый город тут же превратился в филиал ада. Местные жители обернулись в ходячих мертвяков, улицы наполнились странными энергетическими аномалиями, и повсюду появились ценные артефакты непонятного назначения. Авторы игры особо не вдаются в подробности, нам известно лишь, что эти самые артефакты поражают воображение обычных людей и стоят огромных денег. Конечно, в жуткий город тотчас потянулись отчаянные охотники за сокровищами, для которых порубить в салат несколько тысяч зомби, что огурец порезать.

Наш герой – один из таких ребят. Свою историю (а тут, представьте, есть какой-никакой сюжет) он рассказывает при помощи многочисленных дневников, причем очередную порцию мемуаров вы получаете, проходя сюжетные задания. К сожалению, записи не озвучены, а читать обширные тексты подчас скучно. Благо, к игре и миссиям сюжет притянут за уши, так что нетерпеливые геймеры могут не отвлекаться от, собственно, гонок.

Тысяча и один зомби

Если вы ждете от Armageddon Riders по-настоящему гнетущей атмосферы вымершего города, то вас, определенно, ждет разочарование.

Во-первых, город, где вам и предстоит провести большую часть времени, не так уж и страшен. Да, по улицам бродят тысячи мертвяков, но у нашего героя есть зверь-автомобиль, столкнувшись с которым, зарвавшийся зомби разлетается на мелкие кусочки. Во-вторых, действие происходит средь бела дня под энергичную музыку, так что ни о какой атмосфере триллера говорить не приходится. Знай гоняй по городу, да дави мертвяков.

Собственно события игры разделены на три эпизода, а для прохождения каждого необходимо выполнить энное количество сюжетных миссий. Вам на откуп, почти как в NFS: Underground 2, отдается целый город, по которому можно просто кататься, расшвыривая зомби и собирая деньги. Правда таким способом не разбогатеешь, да и городишко невелик, потому главное – смотреть в оба, разыскивая особые места, отмеченные цветом. Желтый позволяет принять участие в необязательных миссиях: только с их помощью можно заработать серьезные деньги. Красный сигнализирует о сюжетном задании. Увы, но с миссиями как раз не все так гладко, как хотелось бы. Они не то чтобы разнообразные, и повторять их приходится по несколько раз, чтобы заработать деньги.

Поначалу, впрочем, довольно весело. Нас то забрасывают на арену, где нужно за определенное время уничтожить соперников, то отправляют на поиски артефактов, то приказывают раздавить несколько десятков мертвяков. Тут же и обычные кольцевые гонки – эти соревнования почему-то как раз почти все сюжетные.

Беда в том, что хотя развлечения и азартные, но на десятый раз даже самый головокружительный аттракцион приедается. В одном и том же состязании мы вынуждены принимать участие по десятку раз – с каждой победой растет уровень сложности, а денег дают все больше. И от такого однообразия в какой-то момент дуреешь. Причем поделать с этим нельзя ничего: продвинуться по сюже-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отличная музыка, широкие возможности для апгрейда автомобиля, до определенного момента азартный геймплей.

НЕДОСТАТКИ Однообразные задания, глупые соперники, слегка затянутое прохождение.

РЕЗЮМЕ Targem Games собаку съели на боевых гоночных играх, а их недавняя Sledgehammer лишь закрепила успех. Armageddon Riders – это такая безумная пародия на фильмы Джона Ромеро, где наш герой гоняет по городу на автомобиле, обвешанном оружием, и давит мертвяков сотнями. Приятная графика, увлекательный геймплей, множество апгрейдов – все, что нужно для счастья. Не хватает лишь разнообразия.



Такие вот «безобидные» шипы – только начало апгрейда.



Чтобы выиграть гонку, машины соперников можно не только обгонять, но и банально уничтожать. Вы, впрочем, тоже не бессмертны.

ту, не улучшив автомобиль кардинально, невозможно, но для этого нужны деньги, а они и зарабатываются в одинаковых соревнованиях. Получается замкнутый круг, который, откровенно говоря, бесит.

С другой стороны, апгрейдить машину – сплошная отрада. Обвешивать своего железного коня бензопилами, огнеметами, прикручивать ускорители и примерять устрашающего вида шипы можно до бесконечности.

Причем дело не только в эстетике и положительных эмоциях – польза от улучшений сугубо практическая: чем крепче броня и мощнее вооружение, тем проще превращать машины соседей в груды металлолома. Кстати, не стоит забывать и о зомби. Они ведь не только играют роль тупой массовки, а, умирая (уже окончательно), волшебным образом восполняют шкалу нитро вашего авто, без которой победить в гонке не получится. Так что, пока мчишься по трассе, приходится не только ловко вписываться в повороты, но еще и стараться задавить как можно больше зомби. Для этой цели пилы и огнемет оказываются как нельзя кстати.

ПОЛЬЗА ОТ УЛУЧШЕНИЙ НЕ ТОЛЬКО ЭСТЕТИЧЕСКАЯ, НО И СУГУБО ПРАКТИЧЕСКАЯ: ЧЕМ КРЕПЧЕ БРОНЯ И МОЩНЕЕ ВООРУЖЕНИЕ, ТЕМ ПРОЩЕ ПРЕВРАЩАТЬ МАШИНЫ СОСЕДЕЙ В МЕТАЛЛОЛОМ.

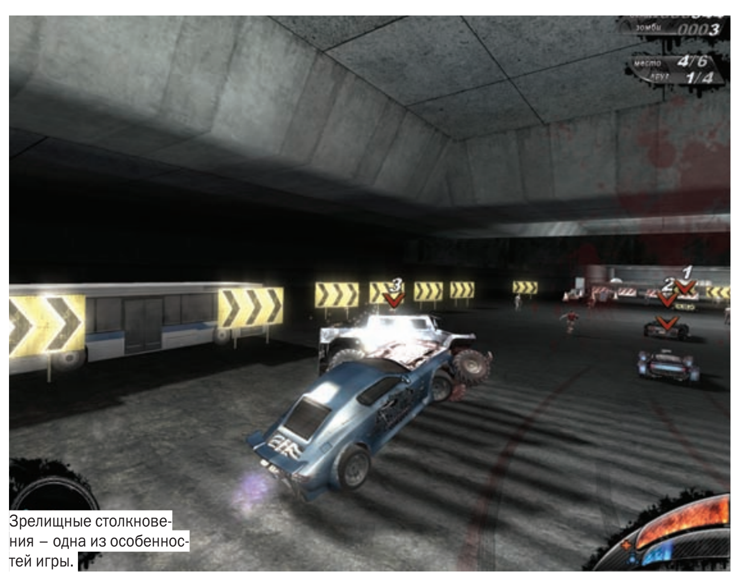
Ночь мертвецов

Armageddon Riders получилась не то чтобы выдающейся игрой, но, без сомнения, увлекательной. Действительно весело ездить по городу и, вспоминая легендарную Carmageddon, давить прохожих. Благо тут они уже умерли, так что совесть не замучает. К вашим услугам много апгрейдов, качественная музыка и увлекательные задания. Игре не хватает лишь разнообразия и свежих идей. Из-за этого она, конечно, надоедает через час-два, но уже на следующий день снова чертовски хочется вернуться в этот безумный город, чтобы еще разок устроить кровавое шоу. **СИ**





Мертвецы – это и массовка, и топливо для ускорителя. Давить их без жалости!



Зрелищные столкновения – одна из особенностей игры.

PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1. Star Wars Battlefront II
2. Lord of the Rings: The Return of the King
3. Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
adventure.third-person. fantasy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Pandemic
Количество игроков:
до 16
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.pandemicstudios.com/conquest
Страна происхождения:
США


Конному спорту в Conquest далеко до уровня Mount & Blade, как от Земли до Плутона. Толку от лошадки, по сути, никакого.

То, что лень вперед них родилась, разработчики продемонстрировали не раз, в том числе при создании классов. Ну скажите на милость, почему у гондорца-воина и орка-воина одинаковый набор приемов и комбо? Неужели сложно было, скажем, дать мордорцу тот самый «пламенеющий меч», а его противнику, например, клинок, светящийся при приближении орков и наносящий им повышенный урон? Это вышло бы гораздо более логично, да и на мир Толкиена походило бы больше.


Я – Арагорн, сын Араторна. А ты, орк, с какого района? Да таких, как ты, мои призраки на завтрак едят.


Два Арагорна сразу? В режиме Hero Team Deathmatch и не такое встретишь!

› Lord of the Rings: Conquest

Нам неизвестно, предвидел ли Толкиен, насколько популярным окажется созданный им мир, но одно знаем точно – если бы он увидел, во что превратила «Властелина Колец» Pandemic, возможно, мы бы так никогда и не услышали о путешествии Фродо к Ородруину. Хотя бизнес есть бизнес, и от этого никуда не уйдешь…

Фанаты и поклонники, забудьте немедленно все, что вы читали в книгах Толкиена. Здесь вам не тут. Балрог в Мории, как оказывается, не был единственным. Гэндальф – это настоящий боевой маг, раскидывающий десятки врагов одним плевком (виноват, кликом) и идущий к победе по трупам наглецов, осмелившихся противостоять его воле. А Фродо – не рядовой хоббит, на которого нежданно-негаданно свалилась вся тяжесть мира, нет – это настоящий «вор» (если применять терминологию классических RPG). Подкрасться сзади к какому-нибудь здоровенному орку, а потом пырнуть его ножом (да так, что орк отправится на доклад к Морготу кратчайшим путем) – вот основное предназначение Хранителя Кольца. Не отстают от них и прочие герои и злодеи, все здесь сделано для фронта, все ради победы. А достигается эта победа лишь одним способом – бесконечной шинковкой врагов.

Сингл предлагает две кампании: за хороших и за плохих. Честно скажем, первая будет поскучнее, в ней довольно редко удастся повеселиться по-настоящему. Иное дело история плохишей. Мало того что она идет своим путем, на котором Кольцо так и не отправилось на переплавку в мартеновскую печь Ородруина, а вернулось к Саурону, так еще и интересных моментов тут поболе будет. Один балрог чего стоит, и ладно бы в Мории – настоящий вкус победы, играя за это пышущее огнем чудище, вы ощутите в миссии в Шире, где монстрик «отожжет не по-детски», спалив с полсотни хоббитов. Почему только с полсотни? Увы, в этом одна из главных проблем кампаний в Conquest – они катастрофически коротки, часа за три-четыре можно пройти обе даже на высоких сложностях. Причем как только завершите одно задание, вам тут же подкинут другое – и боты-соратники радостно ринутся его выполнять, оставив вас в одиночку сражаться с ордами неприятелей. Правда, иногда можно поразвлечься подольше, но обычно почувствовать накал страстей просто не успеваешь.

При этом ощутить себя участником эпических битв в Средиземье удается редко – когда на поле выходят герои либо монстры (скажем, мумаки или тролли). Большую часть времени идет резня в стиле «солдаты vs. солдаты». Усугубляется дело еще и тем, что и злым, и добрым выдается один и тот же набор классов (воин, лучник, маг и разведчик) с одинаковыми способностями (хорошо хоть есть разница между Гэндальфом и Королем-Чародеем, а иначе пришлось бы совсем туго), без возможности изучить новый навык или отыскать новое оружие. С тем же успехом можно было перенести все эти битвы в мир «Ведьмака» или «Звездных войн» (кстати, Conquest очень напоминает Star Wars: Battlefront II, впрочем, кто бы сомневался – разработчик-то у игр один). Конечно, желание «срубить бабок» на лицензии вполне естественно. Вот только одного желания обычно мало.

Не раз подпортят вам настроение и боты (как напарники, так и соратники). Как-то совершенно не чувствуешь себя победителем,


ТЕКСТ
Андрей Окушко

Ни секунды без подсказки

Решив долго не напрягаться с подбором музыки, Pandemic просто позаимствовала ее из фильма, но самое страшное даже не это. Самое страшное – «голос за кадром», своими постоянными воплями: «Вам надо убить 20 орков! Вам надо убить 20 орков! Вам надо убить 20 орков!» вынимающий душу у игрока и заставляющий искренне ненавидеть тех, кто придумал таким образом давать подсказки в кампании.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересные кампании (особенно «за плохих»), возможность поиграть за героев книги и фильма, наличие мультиплеера.

НЕДОСТАТКИ Оби кампании слишком кратки, проблемы с балансом классов, малое число противников в мультиплеере, туповатый AI.

РЕЗЮМЕ Попытка создать копию Star Wars: Battlefront II в мире «Властелина Колец» оказалась не особо удачной. Вселенная здесь, что называется, сбоку припеку, есть проблемы с балансом классов, придумывать собственные ролики разработчики отказались (ограничившись нарезками из фильма даже в альтернативно-исторической кампании). Хотя поклонникам Средиземья наверняка захочется хоть на пять минут влезть в шкуру Арагорна или балрога и накостылять врагам по самое «не хочу», но даже с учетом мультиплеера запала у фанатов вряд ли хватит надолго.



Пусть Белое Древо огнем горит! А иначе Минас-Тирит не взять, придется бедному деревцу пострадать.

Мультиплеерный режим Ring Bearer до релиза так и не дожил, будучи безжалостно вырезан разработчиками. А ведь именно он мог стать палочкой-выручалочкой, придав миру Conquest колорит Средиземья. Как бы было интересно стать Фродо и скрываться от охотящихся за тобой назгулов. Или, наоборот, в обличье кольценосца погоняться за неуловимым невысокликом (сразу становящимся не таким уж и неуловимым).



В «темной» кампании можно покататься на мумаке, жаль, недолго. А в «светлой» зверушку придется убить.

ЗДЕСЬ ГЭНДАЛЬФ – НАСТОЯЩИЙ БОЕВОЙ МАГ, ИДУЩИЙ К ПОБЕДЕ ПО ТРУПАМ НАГЛЕЦОВ.

застрелив Арагорна, застрявшего на вершине горы и не способного к тебе спуститься и сразиться в честном бою. Не радуешься и когда удается перебить трех-четырех врагов, с достойным лучшего применения упорством пытающихся пробить блок соратника и совершенно не обращающих внимания на то, что в затылок вонзаются стрела за стрелой. Иногда же случается наоборот – пяток ближайших неприятелей начинает считать геймера главной угрозой и сломя голову несется в погоню за ним, забыв обо всем остальном. Тогда достаточно взять ноги в руки и чуток побегать, пока ваши союзники не перебьют сошедших с ума орков (людей, троллей, энтов – нужное подчеркнуть).

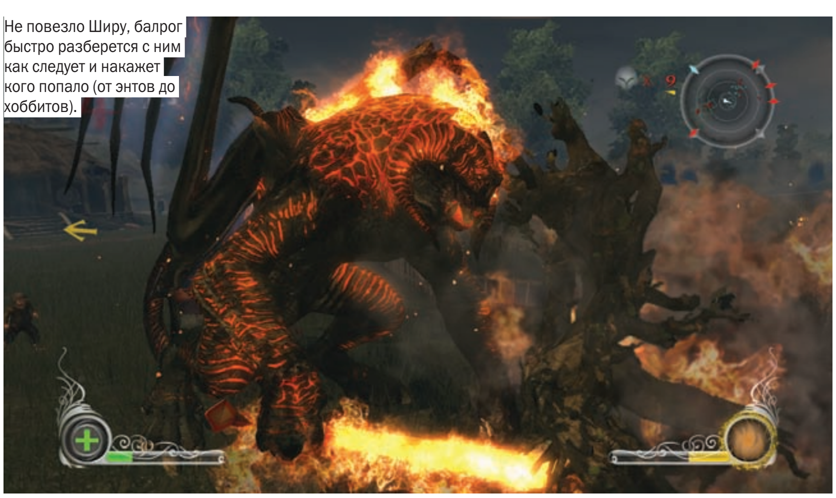
Казалось бы, многие из этих проблем уйдут, если отправиться в страну мультиплеера. Но, увы, на смену им придут новые беды. Например, проблема малого числа игроков: предел – 16 человек на одну карту. И где тут эпичность, время от времени проявляющаяся в кампании? Где размах? «Пока не завезли», – ответят вам разработчики. Да и с интересными режимами напряженка (не факт, что положение в будущем изменится) – захват ключевых точек или рубилово под лозунгом «кто больше врагов вырежет, того и тапки» (даже с возможностью выбора из списка героев) все-таки через часок-полтора начинает надоедать. А на что-то по-настоящему интересное разработчики так и не сподвиглись (не считать же таковым Capture the Ring, в котором нет ничего уникального – обычный Capture the Flag). Есть проблемы и с балансом классов – маги и лучники заметно опережают воинов. А уж чтобы стать хорошим разведчиком, придется рассчитывать каждое действие до мелочей и надеяться на удачу (если у вас бутерброд все время падает на пол вареньем вниз, не мучьте себя, выбирайте заклинателя, иначе участь ваша окажется незавидной – непрерывная смерть и воскрешение, смерть и воскрешение).

Мы бы еще поняли, приурочь авторы такую игру к выходу последней части кинотрилогии – тогда было бы все понятно. Но сейчас уже слишком поздно. Хотя своих поклонников, завороженных магией слов «Властелин Колец», Conquest наверняка найдет. **СИ**



Покинуть пределы отведенной для мультиплеерных баталий области и вмешаться в великую битву, разворачивающуюся перед вашими глазами, не получится – чревато мгновенной смертью персонажа.

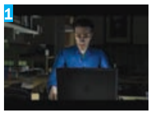


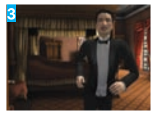


Не повезло Ширу, балрог быстро разберется с ним как следует и накажет кого попало (от энтов до хоббитов).

ПОБЕДА ДОСТИГАЕТСЯ ЛИШЬ ОДНИМ СПОСОБОМ – БЕСКОНЕЧНОЙ ШИНКОВКОЙ ВРАГОВ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



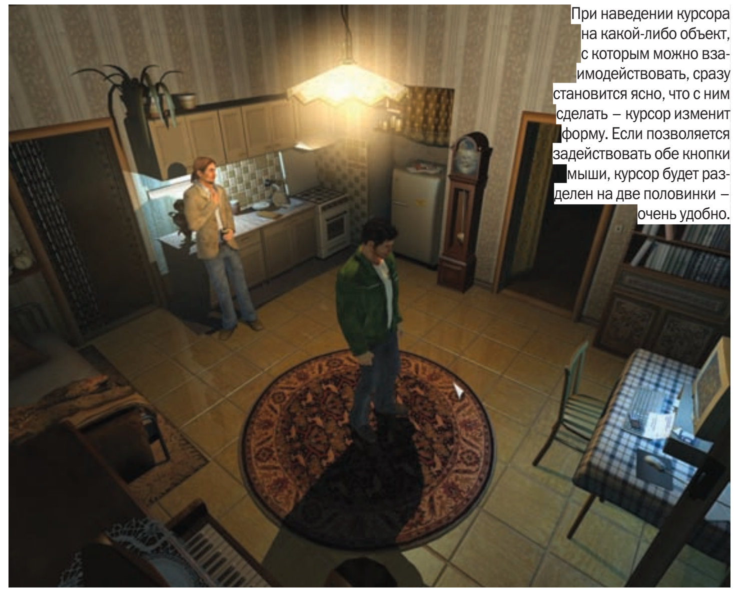


1 Belief & Betrayal
2 Broken Sword: The Sleeping Dragon
3 Sherlock Holmes vs. Arsene Lupin

7.0



Модели персонажей страшненькие. И пусть обычно разработчики делают представительниц прекрасного пола наиболее привлекательными, Лариса не выглядит лучше других героев.



При наведении курсора на какой-либо объект, с которым можно взаимодействовать, сразу становится ясно, что с ним сделать – курсор изменит форму. Если позволяется задействовать обе кнопки мыши, курсор будет разделен на две половинки – очень удобно.



ТЕКСТ

Алексей Харитонов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Anaconda
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Centauri
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 1.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.mementomori-game.de
Страна происхождения:
Чехия

› Memento Mori

Обычно нечаянная удача радует гораздо больше, нежели ожидаемая и закономерная. Это утверждение применимо и к игровым релизам – вот и «серая мышь» Memento Mori вдруг оказалась намного интереснее, чем мы предполагали.

Собственно, на этот проект вообще никаких особых надежд не возлагалось: сомнительная завязка, неоднозначные персонажи, обычная в играх такого рода графика, по сравнению с другими жанрами и вовсе ничем не примечательная. Чего ожидать от такого «набора»? Чудеса случаются слишком редко, да и в послужном списке Centauri Production нет ничего по-настоящему интересного для поклонника приключений. Evil Days of Luckless John? Gooka: The Mystery of Janatris? Все это откровенно слабые работы. Нет, не подумайте – на этот раз мы рассказываем вовсе не об откровении в духе Culpa Innata. Но у Memento Mori хватает своих плюсов, так что игра эта даже достойна повторного прохождения. На то есть свои причины, о которых мы обязательно упомянем.

С завязкой мы вас уже знакомили год назад. С тех пор ничего не изменилось, но вкратце повторимся для тех, кто упустил или позабыл детали. Итак, из Эрмитажа вынесли три старинных полотна, которые заменили копиями. Расследование предстоит вести сотруднице спецслужб Ларисе Светловой и художнику с не самым радужным прошлым Максиму Дюрану – обоими руководит полковник Останкевич. И начальник, и подчиненные не слишком рады попавшему к ним делу, так как зацепок не очень-то много. Но Ларисе хотя бы светит повышение по службе в случае удачного исхода (в который никто не верит), а вот у Максима попросту нет выбора.

Разработчики, наверное, и не пытались сделать из Лары и Макса Николь Коллар и Джорджа Стоббарта – у героев некоторые проблемы с чувством юмора, да и харизмы маловато. Перед нами простые люди со своими бытовыми проблемами и чуточку необычным прошлым. Одним это не понравится (мол, персонажи недостаточно запоминающиеся), а другим подобный подход, наоборот, придется по вкусу. И кто здесь «более главный» герой – вопрос открытый. Centauri Production не стали делать акцент только на одном персонаже: вопреки ожиданиям, прохождение за Макса отнимет едва ли не половину игрового времени.

И это время придется провести не в одной стране – нас ждут Франция, Шотландия, Португалия, Финляндия и, конечно, Россия. Но есть здесь и минусы: мало того что разработчики поскупились на локации, так еще и часть тех, что имеются, очень слабо проработаны. Одним недостает детализации, другие щеголяют не самыми выгодными ракурсами строений. Складывается впечатление, что самой игре иногда попросту не хватает масштабности – хочется увидеть какое-то здание с нескольких точек или хотя бы с более выгодной позиции, но Centauri Production не дают такой возможности. Зато позволяют и так и эдак посмотреть на предметы в карманах наших героев – редкая возможность даже для квестов, особенно если она имеет еще и практический смысл.

Пройти Memento Mori не составит труда, хотя на это и потребуется немало времени: вопреки моде, детище Centauri Production не заканчивается в первый же вечер. А после финального ролика можно и сначала начать. И причина не только в увлекательном сюжете (видели и поувлекательнее!), а в настоящем подарке поклонникам жанра – нескольких



Справа: Одни ролики хороши, другие не выдерживают никакой критики – по всей видимости, как это часто бывает, над видеовставками трудилось несколько художников…

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Сюжет занимателен, особенно некоторые его повороты. Удачное музыкальное сопровождение. Множество интересных загадок. Удобное управление. Несколько концовок.

НЕДОСТАТКИ Иногда приходится выполнять лишние или же чересчур очевидные действия. Эмоции героев в определенные моменты кажутся фальшивыми. Не обошлось без графических огрехов и нестыковок в сюжете.

РЕЗЮМЕ Две порции Broken Sword, три порции Дэна Брауна, одна порция собственных ингредиентов – и вот коктейль Memento Mori готов. Как видите, ничего оригинального, ничего выдающегося, но хотя бы без отвратительного привкуса: легко употребляется в пищу как поклонниками жанра, так и всеми случайно заинтересовавшимися. И отличный (а также весьма редкий для point-and-click приключения в наше время!) бонус для самых упорных – несколько кардинально отличающихся концовок.



Некоторые события отображаются в отдельном окошке на фоне всей локации – видно, разработчики пытались добиться «эффекта комикса». Выглядит неплохо.

На страничке www.bloody-halloween.de/mementomori.html можно найти саундтрек Memento Mori в весьма неплохом качестве (правда, из 16 треков лишь половина – мелодии из игры, остальное – какие-то невнятные шорохи и шепот). На официальном сайте игры саундтрека почему-то нет – только краткая информация, трейлеры, форум и тому подобные обязательные составляющие. Из необычного можно отметить разве что мини-игру, в которой Максу и Ларе (на выбор) нужно выносить картины из музея. Развлечение напоминает одновременно Pac-Man и Mappy (аркадный платформер двадцатипятилетней давности, в России более известный благодаря портированной NES-версии), забава эта на редкость невнятная и безумно скучная. Но что делает ссылка на официальный сайт группы Oomph! на www.mementomori-game.com? Поклонников смеем заверить – ее участники не имели отношения к саундтреку Memento Mori. Ни к основной дорожке, ни к нескольким песням, звучащим в игре, – их записывали малоизвестные команды, названия которых ничего не скажут даже самым страстным меломанам. Зато имели отношение к озвучению – несколько персонажей говорят голосами Oomph! По понятным причинам, только в немецкой версии – в русскоязычной или англоязычной (или любой другой) вы этих представителей немецкой индастриал-сцены, разумеется, не услышите.

концовках. На первый взгляд это довольно привычное явление для квестов, но в нашем случае финал зависит не от выбора из двух с половиной вариантов ответов перед заключительным роликом. Все гораздо занимательнее – принимая решения по ходу игры, вы меняете судьбы героев. На результате сказываются и выполненные действия, и выбранные ответы в диалогах с NPC. Последнее наиболее интересно: как правило, во время разговора всегда есть варианты – положительный, отрицательный или же нейтральный ответ. Попробуйте найти нужные слова с первого раза – не всегда вам дадут второй шанс.

Поэтому в Memento Mori стоит быть особенно внимательным – как во время разговоров с другими персонажами, так и при решении задачек. А еще мы настоятельно рекомендуем осматривать все без исключения предметы, даже кажущиеся маловажными. Если всего этого не делать, итогом для рассеянного и слишком торопящегося к финишу игрока может стать не самый радостный, а то и трагический финал. Однако все в ваших руках: при определенном старании и у Ларисы, и у Максима будущее сложится наилучшим образом.

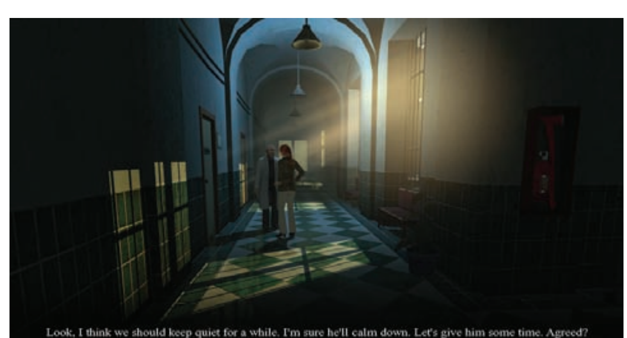
В целом, Memento Mori – серьезный шаг вперед для Centauri Production. Но именно следующая игра покажет, стала ли Memento Mori исключением из правила или свидетельством перехода на качественно новый уровень. Ничего о сиквелах или приквелах Memento Mori пока не слышно, поэтому после прохождения поклонникам жанра рекомендуем обратить внимание на другой проект Centauri Production – Alternativa (мы рассказывали о нем в «Стране Игр» №261). Судя по заверениям создателей, на момент написания этого материала для Alternativa оставалось доделать разве что FMV-видеоролики. Именно благодаря этой игре с символическим названием мы узнаем, каким курсом идет компания. **СИ**



Вверху: Иногда игра очень напоминает последние две части Broken Sword. Обычно это продолжается лишь несколько минут, но сравнение в любом случае лестное.



Слева: Улицы Санкт-Петербурга почему-то пустынны и удивительно чисты в любое время суток. Смотрится это довольно странно.



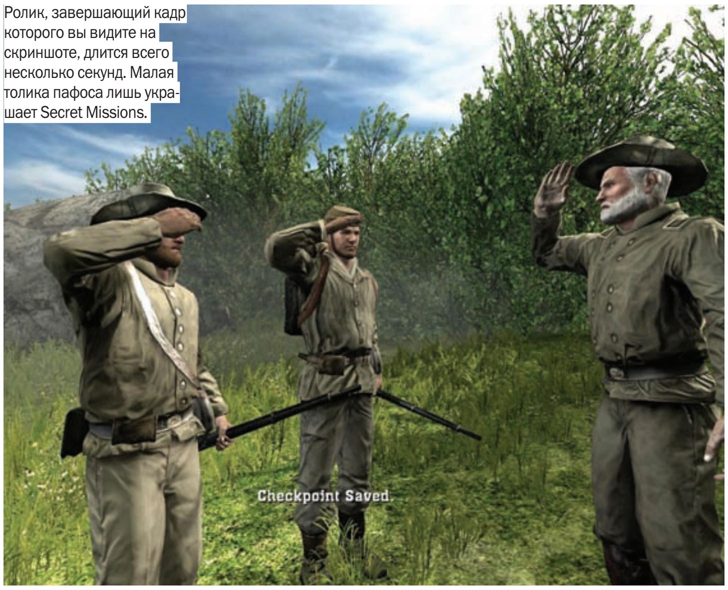
PC
PS2
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 History Channel Civil War: Nation Divided
2 History Channel: Battle for the Pacific
3 Правда о девятой роте

7.0



Ролик, завершающий кадр которого вы видите на скриншоте, длится всего несколько секунд. Малая толика пафоса лишь украшает Secret Missions.



Зудящие над трупом лошади мухи – единственная живность помимо людей, которая встретилась мне в игре.



ТЕКСТ
Роман Власов

History Channel Civil War: Secret Missions

Спросите у прохожих на улице, что они знают о гражданской войне в США. Многие скажут, что шла она в XIX веке, участвовали в ней «парни в синем» с севера и «парни в сером» с юга, первые выступали за отмену рабства, а вторые – за сохранение. Возможно, назовут имена президентов Линкольна и Дэвиса, генералов Гранта, Ли, Шермана и «Каменной Стены» Джексона. Эрудиты пустятся рассуждать о столкновении цивилизаций и припомнят точку зрения Карла Маркса. Некоторые же начнут расписывать, как перезарядить винчестер и как сложно из стоящей на броненосце пушки попасть по цели на земле. Если вы получили такой ответ, то знайте: перед вами игрок, прошедший Secret Missions.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Cauldron
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
PC
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.cauldron.sk
Страна происхождения:
Словакия

History Channel Civil War: Secret Missions – не первая игра в серии. Два года назад издательство Activision под тем же клеймом выпустило стратегию The Battle of Bull Run и шутер Nation Divided. Стратегия держала марку известного телеканала, а вот шутер, судя по оценкам в прессе, подкачал. После такого результата естественно было бы в следующем проекте Cauldron ожидать каких-то принципиальных изменений игрового процесса, однако нет: Secret Missions – это все тот же несложный тир в исторических декорациях, где можно вдоволь пострелять из пулемета Гатлинга и разнести по кирпичикам целый город противника из пушек броненосца.

Кампания разделена на десять коротких миссий, в одной половине которых мы щеголяем в серой форме, а во второй, соответственно, – в синей. Задания всегда формулируются предельно просто: захватить телеграф, взорвать склад, уничтожить артиллерийские расчеты в тылу врага. Брифинг представляет собой маленький ролик на движке, в котором известный исторический деятель, вроде рафинированного генерала Ли, тоном сержанта-«тащи сюда свою задницу» из плохих фильмов о героической американской армии в двух словах объясняет нам, какова обстановка. Миссии перемежаются видеовставками с картами сражений, историческими фотографиями, пафосной музыкой и не менее пафосным голосом диктора с History Channel.

Действие полностью линейно. Заботливо подсвеченные активные объекты; невидимые стены, окружающие узкий «коридор», по которому предстоит передвигаться; бессмертный напарник-мазила, следующий за нами исключительно для того, чтобы в строго определенный момент выбить ногой строго определенную дверь – все это реалии Secret Missions, которые, безусловно, удручат поклонников жанра.

Есть в игре и откровенные недоработки, которые трудно списать на «так и было задумано». На любой локации, предназначенной для перестрелки, у солдат противника есть любимое место, куда они стремятся перебежать, если там свободно. Заприметив такое местечко и хорошенько прицелившись, можно перестрелять их всех одного за другим, просто щелкая левой кнопкой мыши через определенные промежутки времени. Словом, искусственный интеллект, если тут вообще применимо это словосочетание, со времен Nation Divided не изменился ни на йоту.

Отдельно стоит сказать об обещанной разработчиками реалистичной физике. Да, противников теперь красиво разбрасывает взрывной волной, но этим дело и ограничивается. Игровые объекты, даже пресловутые ящики, никоим образом не реагируют на наши «мирные» действия, а от выстрелов в лучшем случае просто превращаются в груду щепок. Еще одного упрека здешняя физика заслуживает и за то, что скорость броненосца никак не влияет на полет ядра, выпущенного из корабельной пушки, и привычка к упреждению, оставшаяся от морских сражений в «Корсарах», здесь только мешает.

Вполне вероятно, что на месте этого абзаца искушенный знаток жанра вставил бы едкую фразу об «очередном бюджетном клоне Call of Duty» или посетовал на бессовестность шишек из Activision, наживающихся на бренде известного телеканала, и недалек бы уже был разгромный финал, но так сложилось, что обзор доверили писать мне... А я – почитатель

«Любое понимание нашей [американской] нации должно основываться на изучении Гражданской войны. Она определила нас. Революция внесла свою лепту. Наше участие в европейских войнах, начиная с Первой мировой войны, также внесло свою лепту. Но Гражданская война сделала нас такими, какие мы есть, определила наши хорошие и плохие стороны, и, если вы собираетесь постичь американский характер, вам совершенно необходимо изучить великую катастрофу XIX века. Это был перекресток нашего бытия, и этот перекресток был адским».
(Шелби Фут, ведущий американский историк войны Севера и Юга)

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Прекрасно воссоздан дух уникальной исторической эпохи, почти незнакомой российским игрокам. Между миссиями красивые ролики, созданные профессионалами с телеканала History Channel.

НЕДОСТАТКИ Линейное действие, слабый искусственный интеллект компьютерных противников, нереалистичная игровая механика.

РЕЗЮМЕ В олимпийской дисциплине «прыжки в воду» приличные итоговые баллы можно получить двумя способами: выполнить прыжок большой сложности, рассчитывая, что высокий коэффициент покроет неизбежные помарки в технике, или идеально выписать все фигуры более простой комбинации, смиряясь с низким пределом оценки. Если рассматривать игры с подобной точки зрения, то Secret Missions соответствует как раз второму варианту: простая, краткая, с приятной графикой, безнадежно отставшая от флагманов индустрии в плане геймплея, но подкупающая своей атмосферой и бережным отношением к нашему свободному времени.



Обязательно попробуйте все оружие, представленное в игре. Нет, стрелять из него необязательно, главное – хотя бы раз перезарядить. В Secret Missions это простое действие возведено в ранг искусства.

неторопливого приключенческого жанра и человек, серьезно интересующийся историей, – Secret Missions полюбил.

Скажу честно, в первую очередь подкупила меня очень быстрая загрузка уровней. Каждому, кто хоть раз запускал новую игру на компьютере, с грехом пополам удовлетворяющем минимальным системным требованиям, знакомо это ощущение мучительного ожидания, когда сидишь перед экраном с застывшей надписью «загрузка». В этом смысле Civil War – прямо-таки игра будущего. Щелчок, две секунды – и вы уже с винтовкой Витворта наперевес мчитесь за лейтенантом по «Логову Дьявола», а вокруг крики, выстрелы, взрывы артиллерийских снарядов – настоящая война.

В общем, от души благодарю господ разработчиков из Cauldron за то, что ценят мое время.

И спасибо за потрясающе воссозданный дух эпохи. Пусть скриптовые ролики не особо выразительны, пусть анимация не соответствует современным стандартам, пусть все уровни проходятся за четыре-пять часов – это неважно, так как достигнуто главное – эффект погружения в историю. Наконец-то есть альтернатива осточертевшей Второй мировой и Вьетнаму. Греет меня надежда, что появятся жанровые серии и по наполеоновским войнам, и по Первой мировой, а там, глядишь, дело дойдет и до таких изысков, как русско-турецкая и русско-японская войны.

Да, и самое главное. Удивительно, какое удовольствие, оказывается, доставляет простая перезарядка оружия. В Civil War весь этот процесс представлен наглядно: руки протагониста заталкивают пыжи в стволы дробовика, прокручивают барабан кольта и любовно поправляют прицел винчестера. Наблюдать за этими действиями можно бесконечно.

Некоторые интересные факты

До знакомства с игрой мои скудные познания о гражданской войне в США ограничивались полузабытыми школьными уроками истории, вздохами моей мамы о судьбе бедной Скарлетт О`Хара и тем фактом, что южане носили серую форму, а северяне – синюю, почерпнутым из замечательной стратегии начала девяностых The Blue and The Gray. Для таких же, как и я, вечно занятых людей, приведу несколько фактов, которые, возможно, подвигнут вас на более серьезное изучение этой темы.

Война была развязана Конфедерацией 12 апреля 1861 года, когда южане осадили форт Самтер в бухте Чарлстон. При этом президент Линкольн подписал «Прокламацию об освобождении рабов» и указ о приеме негров в армию только 30 декабря 1862 года. До этого в северный федеральный Союз входило четыре «официально» рабовладельческих штата: Делавэр, Кентукки, Миссури и Мэриленд.

Индейские республики (племена чероки, чокто, крик, чикасо и семинол), большинство населения которых было изгнано с территорий южных штатов, тем не менее предпочли присоединиться именно к Конфедерации. Объясняется это тем, что зажиточные индейцы, так же как и белые плантаторы, очень не хотели терять своих рабов.

В 1862 году у берегов Вирджинии произошел первый в истории бой броненосных кораблей. Более того, по некоторым источникам, в этой войне впервые были применены подводные лодки.

Сообщения, передающиеся по телеграфу обеими сторонами, всегда кодировались, так как часто перехватывались противником. Но если северяне сумели достичь больших успехов в дешифровке, то конфедераты за все время войны не добились почти ничего, и даже случалось, что криптограммы вместе с просьбами к населению помочь с расшифровкой печатались в газетах южных штатов.

Англия и Франция одно время собирались вступить в конфликт на стороне Конфедерации, но впоследствии отказались от своих планов во многом благодаря тому, что Россия активно поддерживала США.

Итого: любителям истории настоятельно рекомендую. Остальным, чтобы оценить всю красоту игры, советую сначала стать любителями истории. Кстати, я еще не упоминал, что война Севера и Юга – это очень интересная тема для разговора? Карл Маркс в свое время писал... **СИ**



В данный момент игра вошла в стадию неторопливой перестрелки. Не бойтесь, никто не нападет на вас сзади. Для управляемых компьютером солдат в синей форме это слишком сложно. Но, памятуя, что исторически в начале войны большую часть войск конфедератов составляли люди, недавно взявшие в руки винтовки и имеющие лишь смутное представление о тактике ведения боя, это и неплохо.

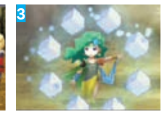


Разбомбить семь зданий в городе за четыре минуты, как выяснилось, дело очень непростое. Бонусное задание: уничтожить разбросанную по улицам артиллерию противника представляется мне вообще задачей невыполнимой.

9.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen (DS)
2 Final Fantasy III (DS)
3 Final Fantasy IV (DS)

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Square Enix
Количество игроков:
1
Онлайн:
http://na.square-enix.com/ctds
Страна происхождения:
Япония







Слева: Битвы происходят сразу же по столкновении с врагами – без загрузки каких-либо дополнительных арен. Поэтому иногда в драку можно и не ввязываться.

Справа: По карте можно ходить без опасения в любой момент нарваться на засаду – никаких случайных стычек. Вот счастье-то…

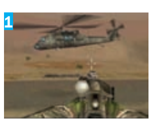
Chrono Trigger

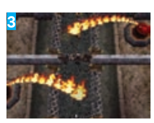
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ DS не впервые становится прибежищем старых хитов, но Chrono Trigger – не какая-нибудь, а лучшая, пожалуй (или, как минимум, «одна из»), RPG для SNES. Даже сейчас, спустя 14 лет, ее достоинства нисколько не поблекли. Хорошие игры как коньяк – с годами не портятся.
Коротенько напомним, что же это за Chrono Trigger такой – для новичков и ностальгирующих. Итак, главный герой в компании человекоподобной лягушки, робота и первобытной дикарки пытается спасти мир, перескакивая из одной исторической эпохи в другую, от рыцарей к динозаврам, из ледникового периода в постапокалиптическое будущее, создавая временные парадоксы и сталкиваясь с последствиями своих поступков. Единый материк раскалывается на несколько континентов, на месте лесов появляются города, возникают и рушатся империи… За изменением мира следить не менее интересно, чем за приключениями героев. И это – весьма немалое достижение для RPG.
В переиздание включены анимешные заставки от версии с PS one, также переделан под два экрана интерфейс, добавлены новые локации и особая арена, где можно тренировать монстров и стравливать их с питомцами других игроков через Wi-Fi. На сюжет все эти добавки (кроме новой концовки), впрочем, никак не влияют и сделаны больше для галочки.

НЕДОСТАТКИ Скучные дополнительные уровни и задания, выглядящие чужеродно по сравнению с исходным материалом.

ДОСТОИНСТВА Мастерски выстроенный сюжет, интересная боевая система с комбо-атаками, отличная музыка.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



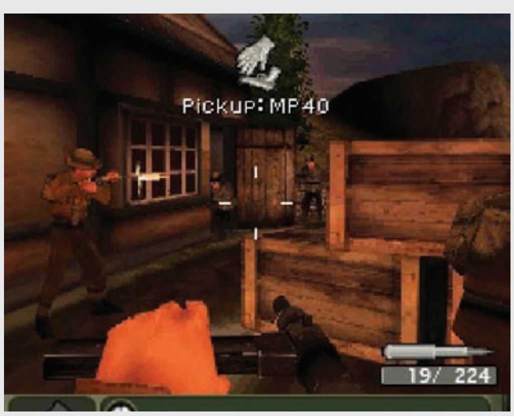


1 Call of Duty 4: Modern Warfare
2 Brothers in Arms DS
3 Operation: Vietnam

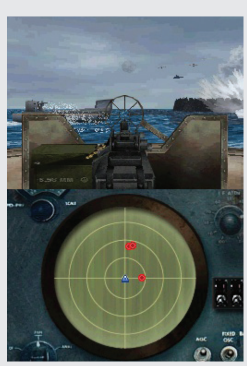
7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
n-Space
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.callofduty.com/CoDWW
Страна происхождения:
США







Слева: Увы, во время перестрелок fps заметно проседает.

Справа: Порой эта игра умеет выглядеть хорошо.

Call of Duty: World at War

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Портативная версия Call of Duty: World at War очень старается во всем походить на «старшую сестру» с современных домашних консолей и ПК. И местами у нее неплохо это получается. Здесь есть джунгли, японцы, огнемет, поддержка с воздуха, крупнокалиберная пальба по кораблям – все на месте и все, вроде бы, работает как надо. Беда, как обычно на DS, лишь в некоторой «камерности» всего происходящего: врагов редко бывает больше четырех человек за раз, а крохотные уровни по понятным причинам сделаны из здоровенных и острых как бритва полигонов, кое-как обтянутых текстурами низкого разрешения.
Есть, впрочем, и светлые моменты – например, мини-игры с использованием тачскрина, в которых предлагается натурально выбивать телеграмму азбукой Морзе или обезвреживать противопехотные мины, аккуратно вынимая взрывчатку собственной дрожащей рукой. Да еще на DS по какой-то причине сохранились цитаты известных политиков и военачальников, появляющиеся на экранах сразу после гибели игрока (из обычной версии их, напомним, вырезали), и когда вас убьют в пятидесятый раз, игра любезно разблокирует достижение «ценитель афоризмов».

НЕДОСТАТКИ Очень средняя даже по весьма скромной DS-мерке графика, бедная анимация, скучноватые перестрелки. Игре с претенциозным заголовком World at War отчаянно недостает масштабности.

ДОСТОИНСТВА Три большие кампании – воевать доводится за американцев, СССР и британцев; занятные мини-игры, на удивление удобное управление и жизнеспособный онлайн-мультиплеер.


[Тэ ТРИ] – ТЕХНИКА ТРЕТЬЕГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ
Т3
Читайте в мартовском номере Т3:
Тотальный апгрейд: жизни, здоровья, карьеры
46 горячих новинок из Лас-Вегаса
Кризисные меры: покупаем гаджеты дешевле
50 Hi-tech гуру: от Стива Джобса до Миямото
в продаже с 18 февраля
реклама
Журнал Т3 – ВЕСЬ МИР ГАДЖЕТОВ

7.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

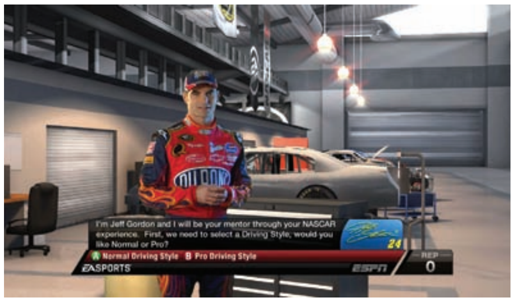




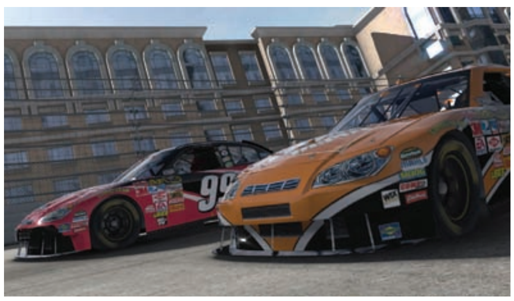
1 NASCAR 08
2 Forza Motorsport 2
3 NASCAR Racing 2003 Season

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Games
Количество игроков:
до 14
Онлайн:
www.easports.com/nascar09
Страна происхождения:
США



Вверху: Спешите видеть – «лицо с обложки» встречает вас в игре.



Вверху: Графически игра не блещет, но и некрасивой ее не назвать. Хорошистка!

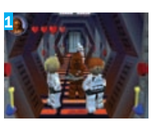
NASCAR 09

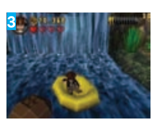
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ На удивление, новый «Наскар» может заинтересовать не только немногочисленных фанатов, но и просто любителей хороших симуляторов. Физика в режиме Pro с полностью отключенными помощниками позволяет ощутить все трудности управления болидом с несколькими сотнями лошадок под капотом. Даже езда по скучному «овалу» вдруг становится не таким уж простым занятием! И все же NASCAR очень быстро приедается. Спасает игру лишь то, что в ней есть несколько полноценных треков, включая великолепный Infineon Raceway и режим заданий, очень похожий на аналогичный режим в Gran Turismo 4. Здесь нам предлагают то проехать круг, не сбавляя скорости ниже заданной, то продержаться заданное время за соперником в воздушном мешке, а то и обогнать определенного гонщика за ограниченное время. Учитывая монотонность местных гонок, эти «квесты» здорово разбавляют пресный геймплей. Ну и нельзя не отметить совершенно шикарные меню, по которым игрока сопровождает настоящий четырехкратный чемпион Джефф Гордон, дающий всевозможные подсказки и советы. Также особой похвалы заслуживает очень реалистичный вид из кабины и просто потрясающий звук – причем не только звук одних лишь двигателей, но и скрип покрышек, и шум толпы на стадионе, и даже подсказки из боксов. Хорош и саундтрек. Если бы можно было ставить оценку только за звуковое оформление, NASCAR 09 получила бы несомненную десятку.

НЕДОСТАТКИ Совершенно не зрелищные аварии, весьма средне просчитывающиеся столкновения, игра быстро приедается.

ДОСТОИНСТВА Настоящий Джефф Гордон, сопровождающий вас всю игру, отличная физика в режиме полной симуляции.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 LEGO Star Wars: The Original Trilogy
2 LEGO Star Wars: The Complete Saga
3 LEGO Indiana Jones

7.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.platform.3D
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
TT Fusion
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www. legobatmangame.com
Страна происхождения:
Великобритания





Вверху: Да, в главной роли выступает пластмассовая фигурка в тряпочном плаще. Как говорят американцы, who cares?

Внизу: Режим игры за злодеев. Слева затаился зачинщик сюжетного безобразия – Загадочник.

LEGO Batman: The Videogame

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ С LEGO Batman, в общем-то, все было ясно задолго до выхода – это та же «LEGO что-то там», но с Джокером, Пингвином и саундтреком из трилогии Тима Бёртона. Но играть по-прежнему здорово – сценаристы из Traveler's Tale придумали новый сюжет, а дизайнеры постарались нарисовать новые, но вполне узнаваемые локации. Версия для DS отличается от прочих, как водится, масштабом – а значит, уровни слегка переделаны, чтобы соответствовать возможностям консоли. Вместо пережатых видеороликов – «комиксы», в которых есть только одна маленькая проблема: лего-человечки так и не научились говорить (что в видео еще как-то уместно, но в «комиксе» уже скучновато). Картинки хочется быстрее «промотать» и скорей приступить к наведению порядка на улицах Готэма – благо с этим тут все в полном ажуре. К классической схеме «надавай оплеух бандитам, собери выпавшие кирпичики и сооруди из них выход с уровня» прибавились сменные костюмы – они дают определенные способности, важные для преодоления конкретного уровня. Еще один любопытный штрих – режим прохождения за злодеев. Это не просто смена персонажей – это игра в игре, с измененными локациями, пазлами и глобальными задачами уровней. А если учесть, что засесть за LEGO Batman можно еще и совместно с другим игроком, то от общего размера игры, запрятанной в столь крохотный картридж, становится даже как-то не по себе.

НЕДОСТАТКИ Скучноватые комиксы, вместо полноценных сюжетных роликов, уровни малы и бедноваты на детали, а использование сенсорного экрана притянуто за уши.

ДОСТОИНСТВА Неплохая графика, интересные уровни, «фирменный» LEGO-геймплей и самое главное – почти идентичная старшим версиям начинка игры.

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Warhammer 40,000: Dawn of War. Полное издание



Оригинальное название:
Warhammer 40,000: Dawn of War – The Complete Collection
Страна происхождения:
Канада/США



Жанр:
strategy.wargame.real-time
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic/Iron Lore
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=431

PC (3 DVD + 1 CD)

В Европе Warhammer 40,000: Dawn of War – The Complete Collection поступила в продажу в марте прошлого года. Наше издание припозднилось, зато по содержанию оно идентично зарубежному и примерно на 600 рублей дешевле. Темно-вишневая обложка с золотым тиснением впечатляет. Внутри – Warhammer 40,000: Dawn of War и дополнения Winter Assault и Dark Crusade, обновленные до последних версий; Soulstorm довольствуется патчем 1.1 вместо 1.2. «Стенки» картонного конверта заполнены краткими описаниями рас, дополнительную информацию ищите на фанатских сайтах или читайте руководство пользователя – там, кстати, предостаточно канцелярщины. По техническим причинам «Бука» не обновила локализации Dawn of War и Winter Assault (от «Руссобит-М»), поэтому претензии насчет ошибок в терминах (вспомните про язык орков и «Waaagh!» в разных контекстах) остаются в силе. В сборник также вошел диск с дополнительными материалами (скриншотами, обоями, трейлерами), дающий скидку на покупку Dawn of War 2.

РЕЗЮМЕ Лучшего подарка для поклонников вселенной Warhammer 40,000 не найти ни в России, ни на Западе. Поспешите, тираж ограничен.

Company of Heroes. Золотое издание



Оригинальное название:
Company of Heroes: Gold Edition
Страна происхождения:
Канада



Жанр:
strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=443

PC (2 DVD)

Мнения о русской версии Company of Heroes (и ее аддоне) разделились. Одни полагают, что «Бука» впопыхах натворила бед: и название физического движка Havok неправильно написано, и корявые предложения встречаются, да и история о том, как первая часть тиража ушла в печать без последней цифры лицензионного ключа, не забыта. Другие утверждают, что аккуратный перевод, подходящие шрифты и грамотный кастинг перевешивают недостатки. Обе стороны по-своему правы. Перед нами хорошая локализация, в которой при желании можно раскопать уйму недочетов. К примеру, в разделе «Обучение» инструктор зачитывает текст, не меняя интонации, – наверно, это специально, ведь мы имеем дело с настоящим военным, а не профессиональным артистом. Или вот шрифты меню и интерфейса. Они не похожи на оригинальные английские, зато как вписались в общую стилистику, глаз не оторвать. Материал переведен добросовестно, только сухо и чересчур однообразно – быстро устаешь от обилия местоимений и слова «отряд» в разных формах.

РЕЗЮМЕ Красивой обложке мы предпочли бы постер, мануал, буклет или CD с саундтреком. Без них – не золото, всего лишь бронза.

Ultimate Strategy Pack



Оригинальное название:
Ultimate Strategy Pack
Страна происхождения:
Канада/США



Жанр:
strategy.wargame.real-time/ strategy.real-time.historic/ strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic/Gas Powered Games
Количество игроков:
до 8
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=442

PC (2 DVD)

Внешне Ultimate Strategy Pack сильно уступает «золотой» Company of Heroes и «кровавой» Warhammer 40,000: Dawn of War. Невзрачная серая коробка вряд ли заинтересует покупателей. Ее содержимое – тоже вызывает вопросы. Почему в сборник попало дополнение Dark Crusade, а не, скажем, Winter Assault? Не лучше ли было заменить орков и эльдаров на Supreme Commander: Forged Alliance? Ладно, проехали. Нас прежде всего интересует, появились ли изменения в локализации Supreme Commander. Ответ отрицательный. Убедиться в этом легко – посмотрите обучающие видеоролики. Речь диктора иногда заглушается, первое предложение каждого абзаца начинается со строчной буквы, надписи не влезают в окошки. Поражает странная нарезка субтитров: фразы обрываются в важных местах, усложняя восприятие текста. Голоса некоторых героев не соответствуют их облику и характеру, актеры постоянно переигрывают и путают интонации. О качестве перевода остальных игр Ultimate Strategy Pack читайте в соседних заметках дайджеста.

РЕЗЮМЕ Ultimate Strategy Pack подойдет тем, кто за малые деньги хочет приобрести сразу несколько отличных стратегий в реальном времени.

American McGee's Grimm: Красная Шапочка



Оригинальное название:
American McGee's Grimm: Little Red Riding Hood
Страна происхождения:
Китай

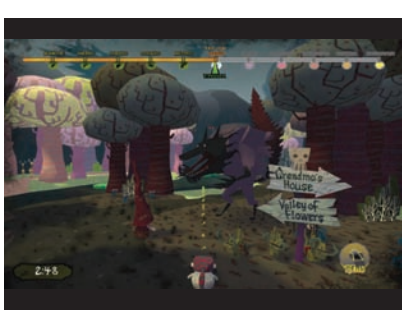


PC (1 CD)

Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Turner Broadcasting System
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Spicy Horse
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2138

После выхода American McGee's Alice Американ МакГи проснулся знаменитым. С тех пор талантливого арт-директора, но бездарного геймдизайнера преследуют неудачи. Успех Scrapland – целиком и полностью заслуга Mercury Steam, МакГи занимался маркетингом и саундтреком. Bad Day L.A., грозившая разразиться неполиткорректными шутками в адрес США, получилась невнятной и смертельно скучной. Второй эпизод – American McGee's Grimm, «Красная Шапочка» – унаследовал от предшественниц хроническое заболевание. Эта гениальная по части визуального дизайна игра страдает от примитивного геймплея. Коренастый гном-злюка Гримм ураганом проносится по уровням, превращая их в кладбища сказочных существ и закрашивая яркие декорации своей «блаженной грязью», заполняет шкалу темнометра, собирает секретные монетки и открывает картинки в «Галерее». Прохождение отнимает максимум полчаса – вполне достаточно, чтобы заснуть от скуки. Дотерпеть до переписанного финала сказки помогает прилежная работа «Акеллы». Впрочем, это уже другая история. История о рыбаке и его жене.

РЕЗЮМЕ Было бы большой ошибкой назвать American McGee's Grimm провалом. Да, простая, короткая, однообразная – казуалам нравится!



American McGee's Grimm: Сказка о рыбаке и его жене



Оригинальное название:
American McGee's Grimm: The Fisherman and his Wife
Страна происхождения:
Китай

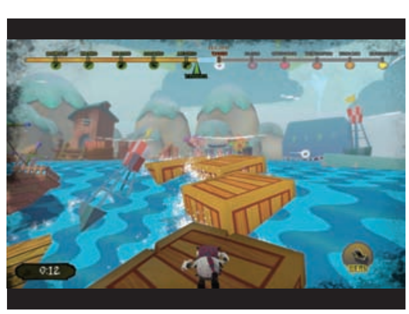


PC (1 CD)

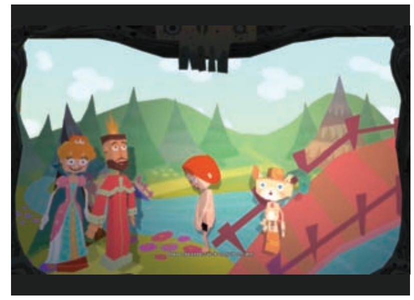
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Turner Broadcasting System
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Spicy Horse
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2139

Лучшее в American McGee's Grimm – кукольные постановки с закадровыми комментариями перед началом загрязнения уровней продолжительностью не более пяти минут. Они заряжают оптимизмом и настраивают на нужный лад. В конце спектакля обязательная мораль – обычно о том, как глупость и прочие человеческие изъяны доводят до беды. Гримм с нескрываемым удовольствием поливает грязью (фигурально выражаясь) персонажей, тщательно подбирая слова. Подлый, мерзкий и в то же время забавный гном дьявольски хорош в оригинале, однако в русской версии он просто гениален. Озвучивший главного героя актер выложился по полной программе, правильно подобрав интонации и расставив смысловые ударения. Музыкальный номер из вступительного видеоролика и вовсе хочется сохранить на память в формате mp3. Отдельные персонажи сказок специально разговаривают писклявыми голосами, словно бы пародируя классические кукольные представления. «Сказка о рыбаке и его жене», как и остальные эпизоды American McGee's Grimm, грамотно переведена и отменно адаптирована.

РЕЗЮМЕ «Ювелирная работа» – наиболее точная характеристика локализации не только «Сказки о рыбаке и его жене», но и остальных эпизодов American McGee's Grimm.



American McGee's Grimm: Кот в сапогах



Оригинальное название:
American McGee's Grimm: Puss in Boots
Страна происхождения:
Китай

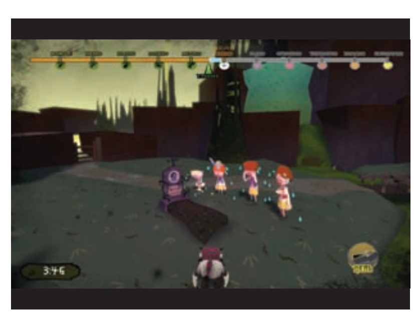


PC (1 CD)

Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
Turner Broadcasting System
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Spicy Horse
Количество игроков:
1
Системные требования:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
ru.akella.com/Game.aspx?id=2140

По сюжету и дизайну «Кот в сапогах» напоминает «Алису» Американа МакГи. Тут тоже есть кролики: осквернив могилу старика и обагрив небо кровью, Гримм спускается под землю навестить ушастых тварей. Темный лабиринт с развилками, морковки, динамит, который вскоре пригодится для подрыва вражеского логова. И, конечно, кролики. В отличие от своего собрата из American McGee's Alice, они терпеть не могут потертые смокинги и цилиндры, способность говорить окончательно утрачена. Их главарь, напоминающий большой воздушный шарик розового цвета, – результат скрещивания Шалтая-Болтая и Бармаглота, самое забавное существо в сюрреалистической сказке МакГи. Так вот, прогулка по норе – лучший акт «Кота в сапогах». Потом привычно квелый платформер с загрязнением декораций и сбором монеток. Мало того, финальный спектакль портит зеленый людоед, вернее, его посредственная озвучка. Неэмоциональный персонаж кажется серой мышкой на фоне ярких и запоминающихся героев. Отметим также орфографическую ошибку в написании частицы «не-а», что в настройках разрешения экрана. Мелочь, и все же.

РЕЗЮМЕ Три брата-дегенерата получают в наследство от отца кота и осла. Мораль? Выжимай из родителей деньги, пока они живы.



NARC



Оригинальное название: NARC
Страна происхождения: США

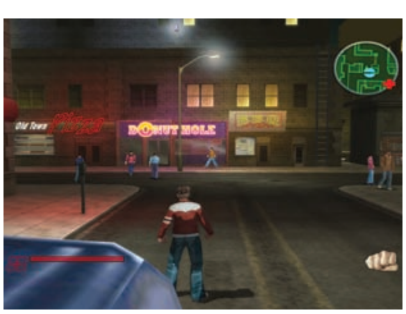


Жанр: shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель: Midway
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Point of View
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.4 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/narc

PC (1 DVD)

Детектив Джек Форжински и агент по борьбе с наркотиками Маркус Хилл – беспощадные легавые, герои нашего времени. Они настоящие профессионалы: с одного взгляда вычисляют правонарушителей (над головами подозрительных личностей высвечиваются значки, подсказывающие вид преступления), голыми руками обезоруживают любителей пострелять в мирных жителей, не забывая при этом впечатать подонков в асфальт, конфискуют у обкуренной молодежи наркотики и сдают их в полицейский участок (а ведь заразу разрешается сплавить за солидные деньги!)… И все бы хорошо, но игра увидела свет в 2005 году на Xbox и PlayStation 2, так что сегодня ей мало кто заинтересуется. Тем обиднее, что старания «Нового Диска» оценят лишь единицы. Чего стоят хотя бы полицейские, ругающиеся отборным матом (благо, русский язык богаче английского нецензурными выражениями) и вечно дискутирующие с начальством – озвучка персонажей, от эпизодических до центральных, выше всяких похвал. Да и перевод не подкачал, разве что междометие «ну» следовало бы употреблять пореже.

РЕЗЮМЕ Нечто среднее между фильмом «Полиция Майами: Отдел нравов» режиссера Майкла Манна и игрой True Crime: Streets of LA издательства Activision.



GM Rally



Оригинальное название: GM Rally
Страна происхождения: Россия



Жанр: racing
Российский издатель: «1С»
Разработчик: Xbow
Количество игроков: до 4
Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/gm_rally

PC (1 DVD)

К GM Rally поначалу относишься с предубеждением. То ли аркадная гонка, то ли серьезный симулятор, возможно, конкурент «Полного привода 2» (притом что у проектов один издатель), посвященный разработкам концерна General Motors? Потом, как ни старается Xbow Software, у студии неизменно выходят средненькие проекты. GM Rally выше этого уровня не прыгает. Местный автопарк включает дюжину машин трех марок (Chevrolet, Opel и Saab), рассортированных по четырем группам. Сперва доступны легковые, следом открываются малолитражки, под конец – внедорожники. Последние не вписываются в механику, поскольку не приспособлены к 25 раллийным трассам, проложенным на средиземноморском побережье. Мало того что джипы уступают легковушкам в скорости, так еще непредсказуемая модель поведения доставляет уйму неприятностей. Плюс «безмозглая» физика, частые сбои AI, плохо проработанные модели машин (хотя графический уровень высок). По ряду причин GM Rally проезжает мимо высокой оценки, и виноваты в этом сами разработчики. Талант и бюджет наличествуют – что опять помешало?

РЕЗЮМЕ Оставим за скобками модель поведения и физику. GM Rally – один из лучших российских представителей жанра racing.



Короли каменного века



Оригинальное название: BC Kings
Страна происхождения: Венгрия



Жанр: strategy.real-time.fantasy
Зарубежный издатель: Mascot
Российский издатель: «Акелла»
Разработчик: Mascot
Количество игроков: до 4
Системные требования: CPU 1,5ГГц, 512RAM 64 VRAM
Онлайн: ru.akella.com/Game.aspx?id=2088

PC (1 CD)

За десять тысяч лет до начала событий: племя неандертальцев готовится к переселению. Бдыыыщ! На Землю падает метеорит, из него вылезает большая, красная, летающая, утыканная клыками крокозябра, полная планов завоевания (точнее, поедания) мира. Проходит еще десять тысяч лет. Неандертальцы – все те же дикари, зато крокозябра собрала большую армию из мертвяков, оранжевых пчел и прочих тварей. В вашем распоряжении: герой Мраден (1 шт.), его помощник Джесник (1 шт.), толпа дикарей (много шт.) с дубинами и не только – технологии-то не стоят на месте. Будут и катапульты, и летающие ящеры, и маги-шаманы, но главное – прогресс. Игровой процесс, в общем-то, обычен: строим домики, необходимые для военных действий, собираем ресурсы, развиваем технологии, выращиваем все новые элитные рода войск. Мир BC Kings живет и здравствует: шелестят листья, летают птеродактили, прыгают маленькие невинные динозаврики, грузно топают вкусные и полезные мамонты… А пока вы любуетесь всей этой красотой, на вас напал враг и перебил всех. Рестарт!

РЕЗЮМЕ Пусть без ляпов и не обошлось, но игра очень милая и переведена отлично. Хотя убивать мамонтов все равно жалко.



Спокойные игры – круг: шашки, шахматы, уголки и...



Оригинальное название: Спокойные игры – круг: шашки, шахматы, уголки и...
Страна происхождения: Россия
Жанр: special.board_game
Российский издатель: «1С»
Разработчик: ООО «Броды»
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 500 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/sp_igry_2



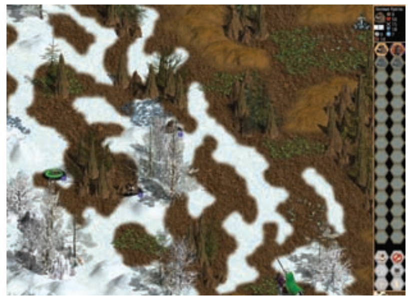
PC (1 CD)

Второй сборник из серии «Спокойные игры» отличается от первого отнюдь не набором игр. Вместо традиционной шахматной доски здесь используется круглая, представляющая собой поле из четырех колец по 16 ячеек в каждом. Начальная расстановка иная, правила значительно изменились, ужесточились. Впрочем, пешки, как и в обычных шахматах, могут перемещаться через клетку, а достигнув противоположного края доски, превращаются в любую фигуру, кроме короля; ферзь ходит по диагонали или по кольцу, на котором расположен; в силу особенностей доски слон играет важную роль в финальной части партии; рокировка отсутствует как класс. Отход от классической схемы в пользу византийских шахмат (затрикион) вынуждает перестраиваться и привыкать к тому, что «мелочь» способна прикрывать собственные фигуры и пожирать чужие, а не только быть «пушечным мясом». Остальные развлечения (уголки, квадраты, шашки, поддавки), несмотря на смену формы доски, практически не изменились. В качестве бонуса – игра «Казино», отдаленно напоминающая европейскую рулетку без пронумерованных ячеек и шарика.

РЕЗЮМЕ Любителям редких настольных игр непросто найти партнеров. Вероятно, для них эти 5,17 мегабайт будут стоить своих денег.



Герои Мальгримии 2: Победить дракона



Оригинальное название: Герои Мальгримии 2: Победить дракона
Страна происхождения: Украина
Жанр: strategy.turn-based.fantasy
Российский издатель: «1С»
Разработчик: «АльфаКласс»
Количество игроков: до 8
Системные требования: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: malgrimia.kh.ua



PC (1 DVD)

Упорства «АльфаКлассу» не занимать – команда продолжает делать «самых лучших “Героев”». Увы, пока получается не очень – игровая механика переусложнена (не каждому хватит терпения разобраться в схемах прокачки героев, развития городов и замков), интерфейс максимально неудобен (промахнуться мимо кнопки сохранения и отправиться в главное меню проще простого), а графика застыла на уровне конца прошлого века (не приближайте камеру к земле – пожалеете!) Причем изменения даже в сумме не тянут на дополнение – новых юнитов, артефакты, карты можно было добавить и в патчах, равно как и поправить баланс. А кампания все-таки не настолько гениальна, чтобы только ради нее покупать «Победить дракона». Тем более что неприятных мелочей в очередной «Мальгримии» хватает. То корабль предложат построить, а ресурсов для этого днем с огнем не сыщешь, то кучками золота по одной монетке в каждой (!) дорогу к артефакту завалят, то просто в систему вылетишь. Поклонники, конечно, на все это давно не обращают внимания, но прочим геймерам дополнение вряд ли понравится.

РЕЗЮМЕ Все это тянет на один большой патч, а никак не на полноценное дополнение. Но фанаты все равно купят...



Смешарики. Параллельные миры



Оригинальное название: Смешарики. Параллельные миры
Страна происхождения: Россия
Жанр: adventure.third-person
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Trickster Games
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: nd.ru/catalog/products/smesharikiparalleledworlds



PC (1 DVD)

Перед нами пример чудовищного экзистенциального противоречия. Возможно ли средствами традиционного «русского квеста» оживить сюжетный труп, припечатанный синим ветеринарным штампом: «в рамках программы “Мир без насилия”»? С таким же успехом, что и выпустить под этим лозунгом продолжение «Как достать соседа»! Ни тебе перцу в чай Карычу насыпать, ни кнопку на стул Совунье подложить. Да разработчикам, можно сказать, руки пообрубали этим «без-насилием», им и предложить-то для продвижения сюжета больше нечего! Вот и получается бестолковщина какая-то, а не рассказ, даже для детей такое не годится. Логики никакой, можно лишь надеяться, что самые упрямые маленькие поклонники «Смешариков» кое-как продвинутся по игре методом тыка. К тому же Ежик и Крош, «внезапно попавшие» в параллельное пластилиновое измерение (равно как и прочие самолепные двойники мультяшек) выглядят поддельными, как елочные игрушки из анекдота. Игру сопровождает отличная музыка, создатель которой явно вдохновлялся нетленной Neverhood, но это ничуть не сближает по уровню два пластилиновых приключения.

РЕЗЮМЕ Занудно, нелогично, собрано спустя рукава. Да еще и не соответствует прохождению, приложенному к игре отдельным буклетом. Беречь от детей.



Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



112 Аркада

Игровые автоматы или попросту аркады – это такие здоровые агрегаты с экраном, парой джойстиков и щелью для жетонов, которые стоят в кинотеатрах и специализованных залах. Они появились в конце девятнадцатого века и до сих пор не сошли со сцены. В каждом номере мы рассказываем о том, что нового происходит в мире игровых автоматов.

В этом номере:
Шутеры для маньяков

126 Банзай

Аниме и манга (то бишь, японские анимация и комиксы) традиционно занимают одно из важнейших мест в «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

В этом номере:
Стальная тревога: Фумоффу
Исток
Ghost in the Shell 2: Innocence
Naruto DVD Box
Bamboo Blade
One Piece Unlimited Cruise
Episode 2: Mezameru Yuusha



Смотрите также



Другие игры на DVD
Аниме-ролики, трейлеры фильмов, GMV-клипы



Другие игры онлайн
Огромная подборка флеш-игр на gameland.ru



Другие игры на TV
Смотрите передачи «Банзай» и «Все кино» на канале Gameland.TV





Другие игры геймера

27 февраля
Сходить на Фильм «Розовая пантера 2»

2 марта
Почитать книгу «Главный провокатор Голливуда. Скандальная биография Джима Кэрри».

4 марта
Посетить сказочный ледяной дворец на территории парка «Красная Пресня». Красота неописуемая, плюс перед посещением дают специальный утепленный костюм.







132
Железо

Игры для PC запускаются на персональных компьютерах, которые, к сожалению, приходится модернизировать. Наши эксперты помогут вам разобраться в кулерах, мониторах, процессорах и прочих мышках и сделать правильный выбор. На закуску – общеобразовательные статьи о современных технологиях и новости рынка.

В этом номере:
Новости
Тестирование модулей памяти DDR3
Подробности о платформе AMD Dragon
Мини-тесты

114
Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Interpol The Trail of Dr Chaos
R-Type Dimensions
The Maw
Lumines Supernova

144
Авторские колонки

Мнение экспертов «СИ» и дружественных нам изданий о разном.

В этом номере:
Андрей Михайлюк (главный редактор журнала «Железо»)
Сергей Уваров (главный редактор digitlife.ru)



Аркада

Клуб любителей игровых автоматов

Что такое аркада? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

› Шутеры для маньяков

Законы рынка заставляют каждый жанр видеоигр расти и усложняться. От Wolfenstein 3D к Killzone 2, от Karateka к King of Fighters XII, от GTA к GTA IV. Со скроллшутерами эта тенденция сыграла дурную шутку: когда их попытались осовременить, они мутировали и превратились во что-то совсем иное – в «маниакальные шутеры».



ТЕКСТ
Анатолий Сонин

Огонь от вражеских пушек в таких стрелялках охватывает весь экран. Игрок следит за узором пуль (а характерный рисунок есть везде) и ведет самолет по изученному методом проб и ошибок маршруту – между двумя автоматными очередями всегда можно проскочить. Скроллшутеры проходятся минут за тридцать, но фанаты переигрывают одни и те же уровни десятки раз, пока не запомнят все уловки и не побьют хоть чей-нибудь рекорд. Эти игры, как хорошие файтинги, только на первый взгляд кажутся простыми.

Новый вид стрелялок сделала известным японская компания Cave. Она выпускает маниакальные шутеры с 95 года и за это время успела обзавестись уймой поклонников. Игры Cave неказисты на вид, но они дешево обходятся владельцам аркад и выходят с завидной регулярностью. С 2004 года в Cave начали использовать новое железо для автоматов, но и с ним картинка на экране осталась довольно простой. Никакого HD даже в наше время. Теперь игры компании выпускаются на Xbox 360, но уже с обновленной графикой, поэтому нам пора разобраться, что эти игры собой представляют. Новичку может показаться, что все шутеры Cave одинаковые – на самом деле они отличаются не только тематикой, но и боевой системой. Пройдемся по самым известным сериалам компании.

DonPachi – первая игра Cave, которая и сделала жанр маниакальных шутеров популярным. Стала культовой, превратилась в известный сериал – недавно вышел пятый выпуск. Враги и локации выдержаны в серьезной футуристической стилистике, а игроку подконтрольны просто разноцветные истребители, к которым не приписаны персонажи. В последнем эпизоде эта схема сохранена – хотя на постерах игры красуются школьницы-андроиды (гигантские!), они оказываются только боссами, но никак не главными героинями. Во всех частях DonPachi работает особая система подсчета очков: чтобы получить большую награду, нужно соединять убийства в комбо. Чем выше уровень разрушения, тем значительнее результат.

В сериале Espgaluda, наоборот, все внимание сосредоточено на героях, а не на технике. Уровни оформлены в духе стимпанка, а боевые телепаты игрока подрывают на них брониро-

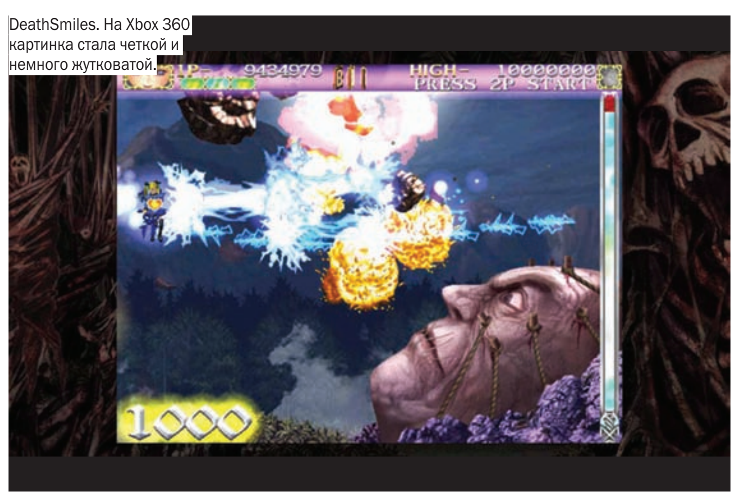


Muchi Muchi Pork. Видите, какие у героини ушки и хвостик? Все потому, что она свинья.

ИГРОК СЛЕДИТ ЗА УЗОРОМ ПУЛЬ И ВЕДЕТ САМОЛЕТ ПО ИЗУЧЕННОМУ МЕТОДОМ ПРОБ И ОШИБОК МАРШРУТУ – МЕЖДУ ДВУМЯ АВТОМАТНЫМИ ОЧЕРЕДЯМИ ВСЕГДА МОЖНО ПРОСКОЧИТЬ.



DeathSmiles. В скобках, надо думать, возраст девочек.



DeathSmiles. На Xbox 360 картинка стала четкой и немного жутковатой.

Скорее в номер!



R-Tuned, новая гонка от компании Sega, начала продаваться на Западе. Игра сделана на современном железе Lindbergh, а геймеры в ней должны носиться по ночному Токио и заниматься в перерывах тюнингом. Во главе угла снова управляемые заносы, но на этот раз входить в них окажется непросто. Как говорят, R-Tuned нужно осваивать долго, а гонки между игроками требуют большого напряжения.

Хочу!



Для наших аркад автоматы Cave – редкость. В них попросту никто не играет. На консолях же вышли многие хиты компании – первые две части DonPachi появились на PlayStation, а четвертая уже есть на PS2 и в ближайшем будущем грозится переехать на японские Xbox 360. DeathSmiles тоже выпускается для приставки Microsoft, причем с обновленной HD-графикой. Третий ожидаемый шутер от Cave для Xbox 360 – Ketsui, который уже получил порт на DS. Эти игры вряд ли будут издаваться в Европе, поэтому без импортной консоли сыграть вы, скорее всего, не сможете.



Mushihime-sama. После таких шикарных постеров сами скриншоты из игры кажутся подделкой. Героиню там изображает горстка пикселей и прекрасный дизайн персонажа никак не разглядеть.

ванные дирижабли, корабли и танки. В ходе игры можно замедлять время, включая специальный режим, –если убить врага, пока он действует, все пули неприятеля превратятся в бонусы, умножающие ваши очки. Долго в таком замедленном темпе не протянуть – расходуется энергия, которую приходится набирать при обычной игре. В сиквеле Espgaluda добавили еще один способ тормозить время, система стала совсем сложной, и хардкорщики до сих пор не могут нарадоваться нововведениям. Если в геймплей вникнуть, играется очень бодро.

Для линейки игр Mushihime-sama тоже придумали уникальный мир: тут героиня-волшебница расстреливает в полях и лесах гигантских насекомых. Самая настоящая Навсикая с плазменным автоматом. Здесь с набором очков так намудрили, что мы даже рассказывать о нем не будем – новички все равно не поймут, а фанаты сами все знают. Как и вторая часть Espgaluda, эта игра работает на современной платформе Cave и выдает вполне приличную картинку, хоть и низкого разрешения.

Две части Ibara – белые вороны в списке главных шутеров Cave. Сериал популярный, но геймплей тут неторопливый, вовсе не в духе студии. Одна из главных особенностей игры – жесткая система динамической сложности. Чем лучше вы действуете, тем больше появляется врагов и тем смертоноснее шквальный огонь на экране. Опытные геймеры специально отнимают у своего корабля жизнь-другую, чтобы обмануть игру и не связываться с самыми навороченными соперниками.

Новинка Muchi Muchi Pork – еще один эксперимент Cave. Игра рассчитана на новичков, которых к автомату приглашают картинки с пухленькими (именно пухленькими!) девушками на цветастых мотоциклах. На поверку игра оказывается шутером, хоть и маниакальным, но довольно простым. Для разнообразия авторы, как обычно, добавили новую систему набора очков и оригинальные виды оружия.

DeathSmiles 2007 года стал одним из немногих горизонтальных шутеров Cave. В главной роли – готические девочки, фон – викторианские интерьеры, враги – будто из Castlevania. Неприятели появляются как справа, так и слева, а на автомате есть две кнопки для стрельбы, которые отвечают за огонь в разные стороны. На японских Xbox 360 игра переиздается с обновленной графикой, а вскоре обещают анонсировать вторую часть для игровых автоматов.

Вот примерно так выглядит список главных проектов Cave. В будущем году ожидается массовый наплыв маниакальных шутеров на Xbox 360, так что будьте начеку. **СИ**

MUCHI MUCHI PORK РАССЧИТАНА НА НОВИЧКОВ, КОТОРЫХ К АВТОМАТУ ПРИГЛАШАЮТ КАРТИНКИ С ПУХЛЕНЬКИМИ ДЕВУШКАМИ НА ЦВЕТАСТЫХ МОТОЦИКЛАХ.



DoDonPachi Dai Ou Jou – четвертая игра сериала DonPachi. Графика за почти десять лет, как видно, не изменилась.





Muchi Muchi Pork. На обложке девушки-свинки, внутри хардкорный шутер.

Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

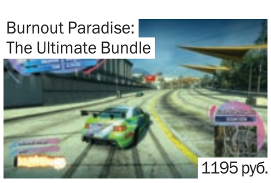
PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр
- 3 on 3 NHL Arcade, 188 Мбайт, 275 руб.
- Burnout Paradise: The Ultimate Bundle, 3.25 Гбайт, 1195 руб.
- Lumines Supernova, 669 Мбайт, 380 руб.
- Brain Challenge, 268 Мбайт, $12.99
- Bejeweled 2, 23 Мбайт, $9.99

Демоверсии:
- MLB 09: The Show, 1.56 Гбайт
- Killzone 2, 1.2 Гбайт
- Resident Evil 5, 942 Мбайт

Дополнения:
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Pack 8, 100 Кбайт, бесплатно
- Burnout Paradise: Party, 100 Кбайт, 345 руб.
- High Velocity Bowling: Dwayne, 48 Мбайт, $0.99
- High Velocity Bowling: Candy, 42 Мбайт, $0.99
- Everybody's Golf World Tour: Golfasaurus Rex B.C.C. course, 100 Кбайт, 140 руб.
- LittleBigPlanet: Valentine's Day Level Kit, 1 Мбайт, 100 руб.
- LittleBigPlanet: God of War Mini Pack, 1 Мбайт, 100 руб.
- LittleBigPlanet: Kratos Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
- LittleBigPlanet: GroundHog Day Costume, 1 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet: Chinese New Year Costumes, 1 Мбайт, бесплатно
- Skate 2: Filmer Pack, 166 Мбайт, 205 руб.
- Mirror's Edge: Exclusive Free DLC Map, 14 Мбайт, бесплатно
- The Lord of the Rings: Conquest: Content Pack, 134 Мбайт, бесплатно
- Disgaea 3: Absence of Justice: Character: Hanako, 1 Мбайт, $1.99
- Disgaea 3: Absence of Justice: Character: Taro, 1 Мбайт, $1.99
- Dynasty Warriors: Gundam 2: add-on content, 100 Кбайт, бесплатно
- Rock Band: Grateful Dead Pack 02 («Cold Rain and Snow», «Doin' That Rag», «Don't Ease Me In», «Fire on the Mountain», «Hell in a Bucket», «Uncle John's Band»), 185 Мбайт, £4.99 или £0.99/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (The Pretenders «Precious», Pat Benetar «Hit Me With Your Best Shot», Nikko «Break My Heart», Nikko « Don't Tell Me»), 21-36 Мбайт, £0.59-0.99/шт.

Burnout Paradise: The Ultimate Bundle



1195 руб.

› Interpol: The Trail of Dr. Chaos ★★★☆☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Microsoft | **Разработчик:** TikGames | **Размер:** 135 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

До сих пор пиксельхантингу неплохо жилось и на PC с DS – благо, мышь и стилус будто специально созданы для выискивания мелких объектов на экране. Но TikGames решилась на необычный прецедент – и на XBLA вышла Interpol: The Trail of Dr. Chaos. Игра отправляет нас в погоню за зловещим Доктором Хаосом, который, как это водится, спит и видит себя на троне мира. Отловить негодяя удастся, только отыскав все следы, оставленные им и его прихвостнями в разных городах. А погуляли злодеи знатно – улики найдутся и в подвале Храма Василия Блаженного, и в сторожке моста Золотые Ворота, и в номере каирского отеля. Каждая локация – это статичная картинка, на которой изображен привычный, наверное, каждому "творческий беспорядок». Среди этого хаоса и предстоит найти около дюжины «заказанных» предметов. Мешкать не стоит – в каждом городе зловеще тикает таймер, и по истечении отведенного времени нам записывают поражение и заставляют начинать сначала (уже с другим списком предметов). Помочь расследованию можно тремя способами: лупой, подсказками и особыми бонусными уликами. Подсказка подсвечивает предмет из списка, сводя время его поиска к нулю. Бонусные улики добавляют очки, время, либо число доступных подсказок. А вот от лупы особой пользы и нет: картинка и без того изрядно размытая, так что увеличение помогает мало – быстрее и проще ориентироваться на форму курсора.

Как результат – вроде бы, и здорово, но долгие поиски особо хитро упрятанных предметов быстро вгоняют в тоску, и даже кооперативный режим не слишком помогает. Тем не менее, на пару часов Interpol вполне затягивает и своего поклонника обязательно найдет.

Алексей Косожихин

УЛИКИ НАЙДУТСЯ ДАЖЕ В ПОДВАЛЕ ХРАМА ВАСИЛИЯ БЛАЖЕННОГО!

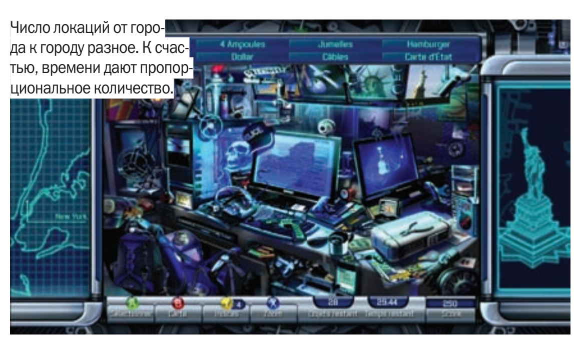
Казалось бы, что может быть проще: закликать всю картинку, и всего делов! Но нет, за такую самодеятельность жестко штрафуют временем.



В некоторых городах дают особое задание: «найти на картинке десять одинаковых предметов».



Число локаций от города к городу разное. К счастью, времени дают пропорциональное количество.



› R-Type Dimensions ★★★★½

XBLA НОВИНКА

Жанр: shooter.scrolling.horizontal | **Издатель:** Tozai | **Разработчик:** Irem, SouthEnd | **Размер:** 143 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1200 MP

Японская студия Irem совместными усилиями с японским же издателем Tozai и шведской командой разработчиков SouthEnd выпустила своеобразную компиляцию ранних игр R-Type, чем немало удивила постоянных покупателей в XBLA. Помимо совсем не характерной для скролшутеров цены в 1200 MP (еще 400 MP – и уже целое дополнение к GTA IV!), игра отличается возможностью переключать графику «со старой на новую» буквально на лету, нажатием кнопки Y. При этом как римейк R-Type Dimensions не ограничивается только изменениями в визуальном плане: имеется и дополнительный режим одиночной игры, и кооперативный мультиплеер, и т.д. Неизменной осталась только высокая сложность, с которой просто надо смириться – а если не получается, то… «бессмертный» Infinity-режим вам в помощь. В отличие от других представителей жанра, достаточно хорошо представленного в XBLA, стрельба в R-Type частенько уступает место маневренности, а та, в свою очередь, постоянно усложняется крышесносящим дизайном уровней. По правилам R-Type, любое касание элементов декораций карается смертью, равно как и столкновение с боссом или одно прямое попадание противника. В оригинале на прохождение давалось лишь три жизни на жетон, то есть три попытки пройти игру и убить всех боссов, ни во что не врезавшись. Понимая, что современным геймерам вряд ли понравится такое удовольствие, разработчики не пожалели неограниченного запаса Continue (и все же от чекпойнта к чекпойнту продираешься медленно, старательно заучивая путь) и дополнительный «бесконечный» режим, который очень удобен для ознакомления с проблемными местами каждого уровня. Здесь-то как раз и приходится пользоваться хваленым «переключением графики»! Штука в том, что некоторые уровни в двухмерном варианте выглядят четче, и сообразить, как преодолеть тот или иной участок, действительно проще. Трехмерный же вариант, во-первых, не отличается красотой, во-вторых, часто мешает точно спланировать маневры – неясно, проскочишь под противником или заденешь его и взорвешься. Можно это назвать серьезным недостатком? Скорее нет, чем да. А вот завышенная цена (пускай и за две игры в одном флаконе) заслуживает порицания.

Евгений Закиров

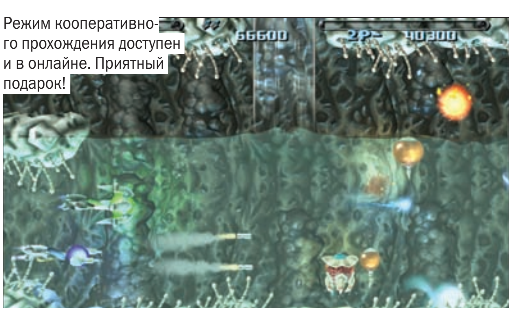
НЕИЗМЕННОЙ ОСТАЛАСЬ ТОЛЬКО ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ.

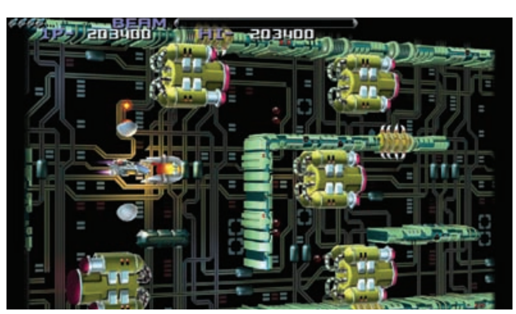

Помимо «просто трехмерного» вида на происходящее игра предложит еще и Crazy Camera Mode, имитирующий «взгляд сбоку».





В Infinity mode запас жизней не ограничен, а движение после смерти продолжается без всяких рестартов. Для этого режима ведется отдельная таблица рекордов, и добиться верхней строчки в ней очень нелегко.


Режим кооперативного прохождения доступен и в онлайне. Приятный подарок!



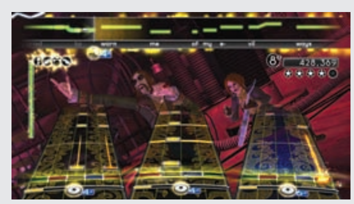
Новости

Алексей Косожихин

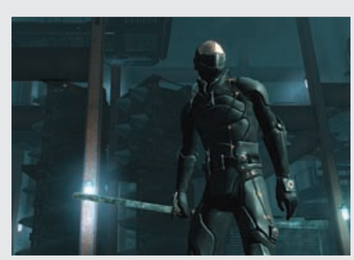
Dice продолжает экспериментировать: после сюжетного консольного эксклюзива и бесплатной браузерной Battlefield Heroes оставалось только гадать о будущем знаменитого сериала. И вот, наконец, долгожданный анонс: Battlefield 1943 будет выпущен этим летом на PC, PSN и XBLA. До 24 человек смогут поучаствовать в битвах за остров Уэйк, Гуадалканал и Иводзима. Игра создается на движке Battlefield: Bad Company и, судя по трейлеру, бронетехники в ней будет предостаточно.



Фанаты Rock Band взбудоражены шокирующим заявлением MTV Games – те утверждают, что библиотека треков для популярнейшего симулятора рок-группы к концу года достигнет отметки в пять тысяч песен. Озвученная цифра буквально обескураживает, особенно если принять во внимание тот факт, что в прошлом году каталог треков к Rock Band едва разменял пятую сотню. Казалось бы – простая опечатка, чего зря воду мутить. Но не все так просто – один из сотрудников Harmonix обмолвился на официальном форуме Rock Band на тему того, что, мол, они, конечно, ничего не обещают, но мы вполне можем рассчитывать на нечто подобное.



Состоялся долгожданный релиз первого из трех запланированных дополнений к Fallout 3. В Operation: Anchorage мы поучаствуем в симуляции одной из исторических баталий мира Fallout, получив за это солидный куш в виде нового оружия и прочего лута. PS3-геймерам остается только кусать локти – DLC эксклюзивен для PC и Xbox 360, и даже отмену обязательной концовки игры (она будет реализована в третьем, мартовском аддоне – Broken Steel) Bethesda для них все еще не анонсировала.

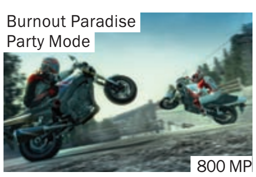


Xbox Live Marketplace

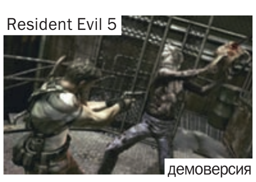
5 самых свежих XBLA-игр
- R-Type Dimensions, 149 Мбайт, 1200 MP
- FunTown Mahjong, 149 Мбайт, 800 MP

Демоверсии:
- Halo Wars, 1 Гбайт
- Resident Evil 5, 473 Мбайт

Дополнения:
- Fallout 3: Operation: Anchorage, 369 Мбайт, 800 MP
- FunTown Mahjong: Chinese Festival, 12 Мбайт, 160 MP
- NBA Live 09: All Star Weekend 09 Pack, 12 Мбайт, бесплатно
- Burnout Paradise: Party, 108 Кбайт, 800 MP
- The Lord of the Rings: Conquest: Content Pack, 135 Мбайт, бесплатно
- Guitar Hero World Tour: Bruce Springsteen Track Pack, 80 Мбайт, 320 MP
- Guitar Hero World Tour: Oasis «Dig Out Your Soul» Full Album, 352 Мбайт, 1520 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Grateful Dead Pack 02, 186 Мбайт, 800 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (The Pretenders «Precious», Pat Benetar «Hit Me With Your Best Shot», Nikko «Break My Heart», Nikko « Don't Tell Me»), 20-30 Мбайт, 80-160 MP/шт.
- Rock Band: Thin Lizzy Pack 01, 101 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Southern Rock Track Pack, 97 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips: Downloadable Tracks (Sarah McLachlan «Building A Mystery», Coldplay «In My Place», Alicia Keys «Fallin'»), 63-74 Мбайт, 160-180 MP/шт.


Burnout Paradise Party Mode
800 MP


Fallout 3 Operation: Anchorage
800 MP


Resident Evil 5
демоверсия


LotR: Conquest Content Pack
бесплатно


Halo Wars
демоверсия

› The Maw ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: action.platform.3D | **Издатель:** Twisted Pixel Games | **Разработчик:** Twisted Pixel Games | **Размер:** 147 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP

Чрезмерные платформеры – нечастые гости на Xbox Live Arcade, а уж тем более созданные с таким тщанием. Конечно, когда The Maw взяла приз зрительских симпатий на прошлогодней Penny Arcade Expo, мы уже взяли ее на заметку, но получившаяся в итоге игра превзошла самые смелые ожидания. Сюжет развивается стремительно: лазоревого гуманоида Фрэнка заточили на своем корабле космические браконьеры. Едва он успевает познакомиться с другой жертвой, сиреневым «пузырем» Мо, как судно бандитов совершает аварийную посадку на неизвестной планете. Среди обломков корабля Фрэнк находит ошейник с энергетическим поводком, который приходится Мо впору, и с этих пор товарищи путешествуют вместе – мы управляем Фрэнком, а он – Мо. Друг познается в беде – так, мы скоро узнаем, что главная слабость (а то и главная сила) Мо в том, что он очень, ну очень любит покушать (к слову, maw с английского переводится как «брюхо»). Слопав несколько безобидных зверюшек, Мо заметно прибавил в холке и принялся питаться уже более агрессивной фауной. Тут-то и начинается веселье – все способности съеденного тут же переходят к Мо. На каждом уровне нам встречаются все новые существа, и в результате наш обжора то летает как дирижабль, то еще чего интересного выкинет. Все это помогает решать несложные, но интересные головоломки, а главное – находить для Мо больше еды! Появление новых съедобных противников со всей помпой обставлено забавными роликами на движке, от которых неуловимо веет чем-то пиксаровским. И дело не только в очаровательных персонажах – графика The Maw невероятно хороша (особенно для скачиваемой игрушки за какие-то 800 MP), а красивой, динамично изменяющейся музыке позавидует иной блокбастер. И все бы хорошо, но даже у такой замечательной игры нашелся серьезный недостаток – она просто до обидного коротка. Хотя, быть может, в этом и ее достоинство: чем делать длинную, но разбавленную ненужными элементами игру, разработчики предлагают развлечение быстрое, но чрезвычайно насыщенное и запоминающееся. В любом случае, продолжение банкета уже на подходе – вскоре после релиза были анонсированы три дополнительных эпизода.

Алексей «ZerglinG» Косожихин


Не стоит бояться, что «питомец» убежит – он очень смышленый и прибегает на первый же зов.


Несмотря на хищный характер, Мо довольно-таки труслив. Но после сытного обеда он обязательно преодолеет все свои страхи.

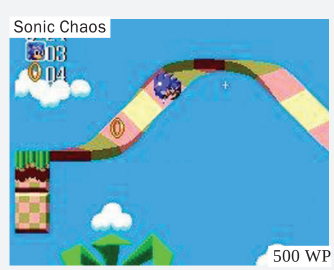

Находить применение новым способностям Мо проще некуда.

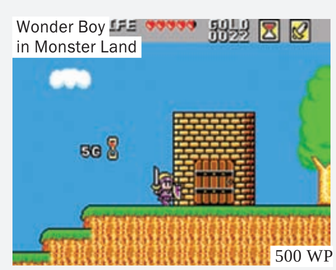
Ретроклассика

PS one Classics:
Обновлений не было

Xbox Originals:
Обновлений не было

Virtual Console:
- Sonic Chaos, SMS, 500 WP
- Wonder Boy in Monster Land, SMS, 500 WP


Sonic Chaos
500 WP


Wonder Boy in Monster Land
500 WP

› Lumines Supernova ★★★★☆

PSN НОВИНКА

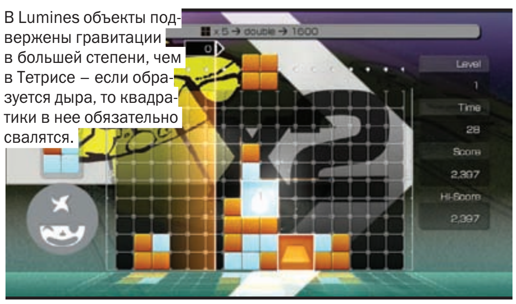
Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Q Entertainment | **Разработчик:** Q Entertainment | **Размер:** 669 Мбайт | **Зона:** 🇺🇸 | **Цена:** $14.99

Какая видеоигра носит звание самой популярной? Один из наиболее очевидных ответов – Tetris. Спустя много лет он все еще на коне и порождает множество переизданий и клонов. Одна же из самых известных последовательниц «Тетриса», приблизившася к трону, – Lumines. Дебютировав в конце 2004 года на PSP, она победно прошествовала по множеству платформ, мгновенно завоевывая армии фанатов (особым успехом пользуется версия для мобильников. После выхода Lumines Live! на Xbox Live оставалось ждать лишь релиза для PSN. И мы дождались! Под красочным названием Lumines Supernova скрывается… все та же Lumines. Что-то по сравнению с XBLA-версией подлатали, что-то добавили, но суть и даже реализация остались прежними. Все так же старательно разработчики отрисовывают новые скины (графические стили отображения квадратиков), открывающиеся по мере прохождения основного режима Challenge; некоторые уже доступны в качестве скачиваемого допконтента (в том числе и бесплатного). Помимо основного существуют также режимы Puzzle и Mission, в которых нужно выполнять задания в стиле «собери из квадратиков одного цвета пентаграмму», Time Attack (игра на время) и гвоздь программы – Dig Down, в котором предстоит прорубить сквозь толщу блоков путь на дно. Вдобавок к редактору скинов, Lumines обрела в Supernova-инкарнации режим Sequencer, позволяющий создавать из имеющихся сэмплов собственные музыкальные темы. Графику тоже слегка подтянули – Lumines Live!, выйдя на заре эпохи Xbox 360, страдала отсутствием разрешения 1080p, Supernova исправила это досадное недоразумение. Правда, после Live-версии нам отчаянно не хватает онлайн-мультиплеера – в PSN-вариации все соревнования почему-то представлены лишь в локальном виде.

Подведем итоги: Lumines Supernova не сделала какого-то прорыва и не подняла сериал на новую высоту – она лишь представляет собой очередную (такую же увлекательную, но не более) итерацию оригинальной игры на новой платформе. Если игра уже есть у вас, скажем, на PSP, то покупать еще и PSN-вариант мы не видим никакой необходимости.

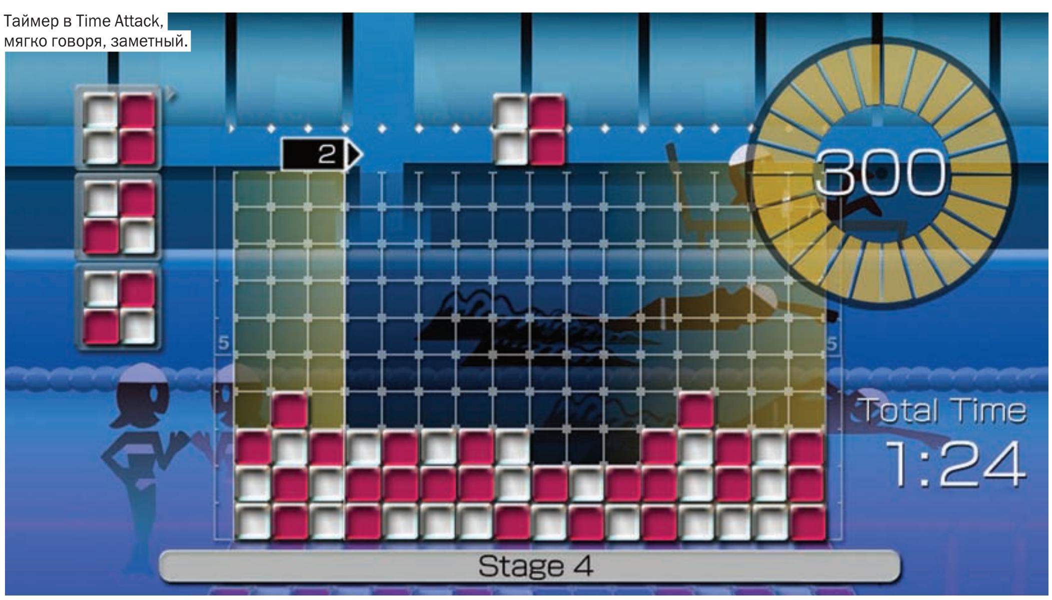
Алексей Косожихин

НАМ ОТЧАЯННО НЕ ХВАТАЕТ ОНЛАЙН-МУЛЬТИПЛЕЕРА.


В Lumines объекты подвержены гравитации в большей степени, чем в Тетрисе – если образуется дыра, то квадратики в нее обязательно свалятся.



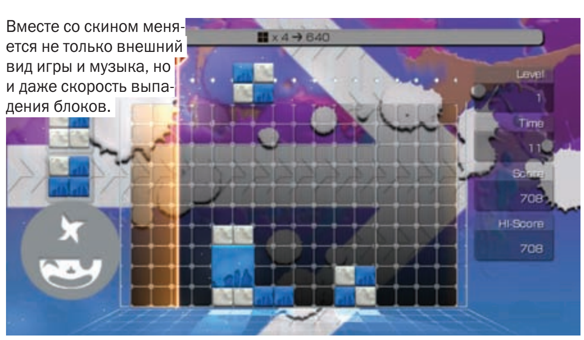
Сэмплов доступно не то чтобы очень уж много, но вполне достаточно, чтобы слегка разнообразить саундтрек.



Таймер в Time Attack, мягко говоря, заметный.

По разные стороны баррикад

Единственное место, куда Lumines путь заказан, – стан Nintendo. Ни на DS, ни на Wii она не выходила и не выйдет. Но там и без того тесно, ведь на хендхелдах Nintendo издревле обитает сам великий «Тетрис». И хотя, по оценкам, прессы оригинальная Lumines все же на полкорпуса впереди Tetris DS, на одной платформе им, пожалуй, все же было бы слишком тесно.

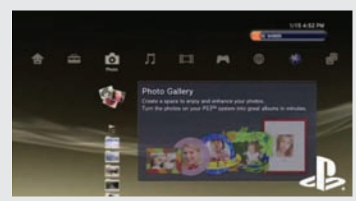

Вместе со скином меняется не только внешний вид игры и музыка, но и даже скорость выпадения блоков.

Новости

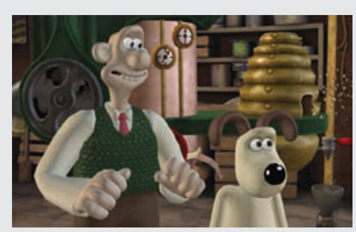
Square Enix всерьез взялась за Xbox Live Arcade – японский гигант один за другим анонсирует порты своих популярных тайтлов. Сперва это Crystal Defenders, tower-defense-стратегия в стиле Final Fantasy (она, правда, выйдет и на PSN с WiiWare), а затем и Yosumin Live – пазл родом с Nintendo DS. Более того, хитрые японцы обещают выпустить на XBLA в самом ближайшем будущем еще больше игр – как портов, так и оригинальных продуктов.



Для PS3 вышло очередное обновление прошивки за номером 2.60. Главная добавка – фотогалерея. С ее помощью мы сможем сортировать фотографии по разным критериям и создавать сопровождаемые музыкой слайд-шоу. В новой прошивке также добавляется поддержка кодека DivX 3.11 и возможность просмотра PS Store без PSN-аккаунта.



Telltale Games, авторы новых Sam&Max, продолжают свою деятельность на поле эпизодического контента. Их новый проект Wallace & Gromit's Grand Adventures по мотивам популярных британских пластилиновых мультфильмов стартует на PC и XBLA уже этой весной. Вскоре после этого на XBLA запланирован выпуск и других серий от Telltale.



Мультиплеерный шутер Metal Gear Online от Konami продолжает обзаводиться новыми игровыми режимами. В Bomb Mission одна команда пытается проникнуть на территорию второй, заминировать ее и удерживать необходимое время. Вторая же, соответственно, пытается этим действиям помешать. В общем, если вы когда-нибудь играли в Counter-Strike (а вы, конечно же, играли), то и здесь освоитесь чрезвычайно быстро.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх





ТЕКСТ
Дмитрий Лопухов

› Раз ковбой, два ковбой

Занимательное путешествие на просторы Дикого Запада.

Первого декабря 2008-го года жанру вестерна исполнилось сто пять лет. Возраст сам по себе весьма солидный, а с учетом того, что самому кинематографу всего лишь на десять лет больше, – так и вовсе удивительный. За более чем вековую свою жизнь жанр успел несколько раз впасть в летаргический сон, побывать на кладбище и возродиться из пепла. В послужном списке старичка есть и коронация, и стагнация, и харакири, и масса прочих занимательных вещей. Однако подробного анализа вестерн заслуживает не только и не столько из-за этого, сколько из-за огромного влияния, которое он оказал на все современное искусство. Крайне сложно представить, какое бы кино мы сейчас смотрели, в какие бы игры играли и какие книги читали, если бы некая преступная корова взяла и слизнула истории о Диком Западе с великой кинематографической карты. Одинокий герой, специализирующийся на массовом отстреле злодейских супостатов, воспетый в тысячах и тысячах фильмов-боевиков и играх жанра action, – это не кто иной, как урбанизированный ковбой. Сцены перестрелок, автомобильных погонь, захватов самолетов, поездов и мусоровозов – все они пришли в современное искусство из ковбойских лент. И это лишь верхушка айсберга. Чуть более глубокое изучение вопроса позволяет констатировать: вестерн настолько прочно вошел в нашу жизнь, что споры его можно найти практически везде – от моды (кто, как не герои вестернов романтизировали широкополые шляпы, высокие сапоги с бахромой и массивные широкие ремни) до… политики (кинокритик Филипп Френч в книге «Вестерн: аспекты киножанра» весьма убедительно доказал, что многие американские политики в своей карьере неосознанно подражали героям любимых с детства ковбойских фильмов).

Искренне надеюсь, что небольшого этого вступления было достаточно для того, чтобы убедить вас, прекрасные мои читатели, что вестерн важен и велик, что знают его и любят буквально все – от героев подиума до президентов, что роль его в современной культуре неоспорима и что познакомиться с историей жанра необходимо всякому уважающему себя человеку. Посему, дабы не растекаться мыслью по древу и не расходовать бесценную журнальную площадь (которой нам и без того понадобится немало) на текстовые аперитивы, перейдем сразу к основному блюду – к рассказу о рождении и последующем развитии грандиозного жанра. Поехали?

Когда кино было маленькое…

Сколь часто каждый из нас при просмотре очередного «шедевра», порожденного где-то в самых глубинах Фабрики Грез, утомленно вздыхал: «Боже, какой же у этого фильма сюжет!». Нам, избалованным качественным и умным кино, почти невозможно представить, что когда-то (чуть больше сотни лет тому назад) законченная история считалась кинематографистами чрезмерной роскошью. Зритель наслаждался движущимися поездами, танцующими матросами, метающими копья людьми и прочими захватывающими дух и воображение штуковинами. Ни о каком последовательном раскрытии содержания не было и речи; содержания, впрочем, тоже не наблюдалось. Главной миссией кинематографа считалась демонстрация движущихся картинок.

Все изменилось в 1903 году. Молодой американский режиссер Эдвин Стэнтон Портер, изрядно устав от бессмысленно катающихся паровозов, решил оживить процесс перемещения локомотива связными событиями. В качестве фабулы он взял произошедшую тремя годами ранее историю нападения на поезд компании «Юнион Пасифик». Так и появился на свет эпохальный фильм «Большое ограбление поезда» (The Great Train Robbery), задавший новый век-



Попасть в кино

В 90-м году компания American Laser Games выпустила аркадный виртуальный тир Mad Dog McCree. На протяжении первой половины 90-х порт этой игры бесцельно кочевал с одной консоли на другую, приводя в восторг журналистов, регулярно лепивших скриншоты из нее в описания новых чудо-приставок; потом осел на PC, где уже в «нулевых» обзавелся обновленной версией. Тир, в общем-то, посредственный, главным (и единственным, пожалуй) его достоинством оказалось то, что он целиком состоял из живого видео. То есть палить приходилось не в нарисованных человечков, скачущих по сгенерированной компьютером местности, а по актеру, играющему роль того или иного персонажа. В зависимости от того, попал игрок или нет, герой выполнял то или иное заранее записанное действие (как правило, либо убивал игрока, либо падал, картинно раскинув руки). Игра Mad Dog McCree, по понятным причинам (исполнилась мечта отдельных ребят – поучаствовать в кино), пользовалась некоторой популярностью и породила несколько клонов (The Last Bounty Hunter, к примеру), которые, впрочем, отличались совсем уж невыносимой актерской игрой и невменяемым сюжетом.

тор развития кинематографа и породивший новый жанр кино – американский вестерн.

Рассказанная в «Большом ограблении поезда» история, по нынешним меркам, не тянет даже на «ах, какой убогий сюжет!», однако зритель начала XX века воспринял ее как настоящее откровение. Еще бы! По сравнению, например, с кинофильмом «Петушиные бои», в котором на протяжении всего экранного времени парочка петухов колотит друг друга в крошечной клетке, снятая Портером лента казалась верхом совершенства. Сюжет «Большого ограбления поезда» был таков: шайка бандитов обчищает состав и пассажиров, после чего пускается в бега; однако далеко уйти им не удается – в погоню бросаются ковбои из близлежащего городка (раздосадованные тем, что во имя спасения украденного имущества им пришлось покинуть деревенскую дискотеку). Догнав бандитов, положительные ковбои расправляются с ними и реквизируют награбленное добро. Конец.

Видите, какой прогресс по сравнению с петухами? Вот и зрители тоже почувствовали. Народ толпами валил на показы «Большого ограбления поезда», многие смотрели его по пять и более раз. Удивительные спецэффекты (вроде выброшенного с движущегося поезда человека, роль которого достойно отыграла тряпичная кукла), внятная история и неординарная операторская работа приводили неизбалованную спилбергами и лукасами публику в нечеловеческий восторг. Самой же эффектной оказалась финальная сцена, следовавшая уже после развязки: крупный план злодейского разбойника, стреляющего из револьвера прямо в камеру. Несложно догадаться, как на это реагировали зрители: страшенный мужик палит в вас прямо с висящей на стене белой тряпки! Немыслимо!

Понятно, что фильм Портера изрядно не дотягивает по красочности сцен, остроте конфликта, драматизму, напряжению и глубине до тех вестернов, которые появились ближе к середине XX века. Но чего вы, братцы, хотите? Без гусеницы не бывает и бабочки. А роль гусеницы «Большое ограбление поезда» сыграло блестяще: без особого труда в фильме можно отыскать зачатки всех тех элементов, которые впоследствии и вознесут жанр вестерна на вершину славы. Перестрелки, погони, ограбления, танцы в салуне и, наконец, неизбежное торжество добра над злом – это те самые кости, из которых пару десятков лет спустя и сформируется скелет классического американского вестерна.

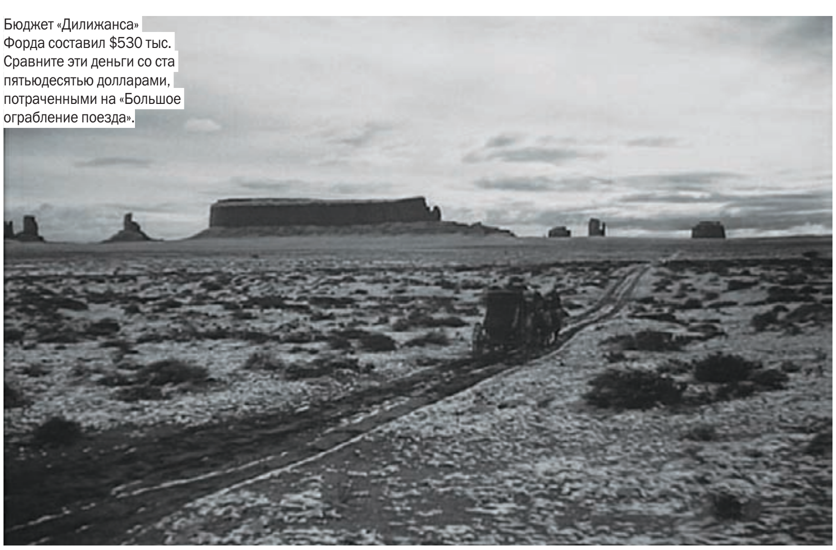
Однако не одной «остросюжетностью» прославился фильм Эдвина Портера. Это сейчас термины «крупный план», «стоп-кадр» и «панорамирование» способны удивить разве что очень далеких от кино людей. А в начале прошлого века за них вполне можно было получить пулю в лоб («Это ты кого назвал стоп-кадром, сынок?!»). Все именуемые этими словами приемы Портер применил в «Большом ограблении поезда», совершив своеобразную кинематографическую революцию. Киношные массы, плененные идеалами портеровской революции,

Слева: Злополучный поезд из «Большого ограбления поезда». Весьма забавно, что до того, как американские земли испещрили железные дороги, до того, как почву истоптали копыта запряженных в дилижансы лошадей, некоторое время пассажиры и груз доставлялись с помощью… верблюдов. Так что, если бы не неумолимая поступь прогресса, смотреть бы нам, братцы, фильм «Большое ограбление верблюда».

Внизу: Легендарная сцена из «Большого ограбления поезда», впоследствии неоднократно воспроизводившаяся во множестве разных фильмов: главарь бандитской шайки Барнс, злонамеренно стреляющий прямо в изумленную аудиторию. Интересно то, что в сопроводительной документации к распространявшемуся фильму, указывалось, что сия сцена, не несущая сюжетной нагрузки, может быть помещена как в начало, так и в самый конец фильма. Разумеется, во всех кинозалах сцену эту, для достижения максимального эффекта, показывали под занавес.

немедленно понаделали из подручных материалов флагов и транспарантов и отправились покорять сердца зрителей. За период с 1903 по 1911 годы было снято огромное количество поделок различной степени плохости, выполненных в духе «Большого ограбления поезда». За восемь лет танцующие на крышах поездов бандиты и разлетающиеся во все стороны убитые куклы несколько приелись зрителю, и вестерн, не успев еще толком родиться, чуть было не отдал богу душу. Скорую кинематографическую помощь ему оказали пришедшие в жанр мастера – Дэвид Гриффит (привнесший индейцев и романтику), Томас Инс (канонизировавший «переселенческую» тему и подаривший вестерну благородных бандитов), Джеймс Крюзе (первым добывший для съемок вестерна Большие Деньги) и множество других талантливых и находчивых деятелей. Разумеется, параллельно продолжали трудиться и безымянные ремесленники мусоропроизводящих киноцехов, на каждый шедевр отвечавших пулеметной очередью третьесортных фильмов. Но благодаря стараниям профессионалов, авторитет вестерна все сильнее и сильнее начинал походить на приличную броню, на поверхности которой бездарные поделки оставляли лишь жалкие царапины.

Совершим теперь немыслимый кульбит и перенесемся на пару десятков лет вперед, перепрыгнув и первых звезд в жанре, и «поющих» ковбоев (да-да, было и такое!), и прочих забавных, но не слишком уж важных для нашей истории персонажей. Пункт нашего назначения –



Бюджет «Дилижанса» Форда составил $530 тыс. Сравните эти деньги со ста пятьюдесятью долларами, потраченными на «Большое ограбление поезда».





Ровно в полдень… в онлайне

Несмотря на изобилие оффлайновых игровестернов, в мир онлайна потомки Джона Уэйна и Клинта Иствуда почему-то заглядывают неохотно. Как остроумно предположили на одном из форумов – причина отсутствия MMORPG в жанре вестерн состоит в том, что в мире этом будет всего лишь одна раса – люди. Ну, плюс, еще одна – суперлюди, специально для техасцев. И все. А без расового изобилия, там, где все совершенно одинаковые (кроме техасцев!), играть будет неинтересно. Шутки шутками, но факт остается фактом: дефицит онлайновых игровестернов имеет место быть. И вот совсем недавно (весной текущего года) маленькая компания Tenderfoot Games решила исправить положение и выпустила маленькую браузерную Wild West Online. WWO является наследником доисторического Gun Fight и представляет собой симулятор дуэли ковбоев. Сюжета как такового в игре не имеется, зато есть магазин, где продается всякий полезный хлам; кукла персонажа и куча локаций, на которой можно вволю пострелять по компьютерным или реальным оппонентам. Сама дуэль пошаговая – во время каждого из ходов игроку предстоит выбрать какое-либо действие (прицелиться, сконцентрироваться, подразнить вражину и так далее). Мирного исхода не предусмотрено – бой ведется до тех пор, пока одна из сторон не отдаст богу душу.



год 39-й. Тот самый год, когда на киноэкраны вышла картина, и по сей день частенько называемая одним из лучших вестернов в истории кинематографа. Впрочем, прежде чем огласить имя титулованного героя, давайте взглянем на карты, которые были на руках у его создателя к моменту начала работы над фильмом.

К концу 30-х годов вестерн уже превратился в полноценный и крайне (притом) кассовый киножанр. Практически все основные его темы сформировались, а общие видовые признаки окончательно сложились. Итак, обычное время действия в вестерне – вторая половина XIX века; в амплуа главного героя чаще всего выступали заведомо положительные персонажи – шерифы, офицеры и одинокие ковбои-мстители, чье умение держаться в седле и скорость, с которой эти храбрецы выхватывали кольт из кобуры, делали их смертельно опасными для бесчисленных злодеев. В роли негодяев выступали, главным образом, преступники, грабители, наемные убийцы и индейцы, то есть граждане-товарищи, которых сам их социальный статус и круг общения делал идеальными кандидатами на упокоение. Основной конфликт вестерна, как правило, являл собой слегка модернизированное классическое противостояние добра и зла, прогресса и стагнации, цивилизации и дикости, культуры и бескультурья, закона и беззакония. Развивался этот конфликт на фоне пустынных (но при этом весьма колоритных) американских пейзажей во время вполне понятных для зрителя событий – при перегоне скота, строительстве железной дороги, путешествии дилижанса и стычках индейцев и поселенцев. Как видим, набор не шибко большой. Логично было бы предположить, что в рамках одной лишь морально-этической модели (то есть в черно-белом мире, где положительные герои чисты, добры, умны, опрятны и патриотичны, а злодеи грязны, тупы и порочны) все возможные комбинации героев, мест, событий и тем довольно быстро исчерпались бы. Так оно, в общем, и вышло: за четверть века каждое доступное сочетание было использовано как минимум по несколько раз. Однако полностью собрать сей условный кубик Рубика, создать жанровый эталон так никому из корифеев жанра и не удалось (хотя многие и были весьма к тому близки). Случилось это лишь в 39-м, когда великий американский режиссер Джон Форд снял фильм «Дилижанс» (Stagecoach).

Вверху: Джон Уэйн, легендарный американский актер, исполнивший роль Ринго Кида в «Дилижансе». Джон Форд и продюсер картины провели немало времени в ожесточенных спорах, ибо никак не могли сойтись на том, кто же должен сыграть главного героя. Форд настаивал на кандидатуре Уэйна, продюсер же категорически отказывался, аргументируя это тем, что фамилия Уйэна у зрителя четко ассоциируется с второразрядным кино (так оно в те годы и было). В конце концов Форд победил, и роль Ринго досталась Уэйну. Именно «Дилижанс» и стал отправной точкой блестящей карьеры актера, которого и по сей день многие специалисты считают самой яркой звездой за всю историю американского кино.

Справа: Погоня за дилижансом и трюки, которые совершали индейцы и Ринго Кид, впоследствии сделались визитной карточкой картины Форда. Отдельные ее эпизоды (такие, как перепрыгивание с одной из запряженных в повозку лошадей на другую или падение раненого индейца под копыта лошадей и проскакивание между колесами дилижанса) многократно цитировались и воспроизводились в других фильмах.

И пришел король

«Дилижанс» разделил историю жанра на две половинки – до него и после. Великий фильм Форда оказался в числе последних больших вестернов старой лирико-романтической формации



В «Красной реке», помимо основного конфликта Дансон – Гарт, есть еще один, второстепенный. Напряженность его значительно ниже, но по ходу действия он постоянно напоминает о себе и неизбежности своей развязки. Черри Вэлэнс, умелый стрелок (и тоже вполне неотрицательный персонаж), на протяжении всей картины жаждет сразиться с Дансоном или Гартом, дабы доказать окружающим и, в первую очередь, себе, что именно он – главный герой этой истории.



Еще одна начальная сцена из «Красной реки», характеризующая Дансона: Том безжалостно убивает ковбоя, осмелившегося выступить против захвата скотопромышленником не принадлежащих ему земель. И при этом, не забывайте, Дансон – вовсе не отрицательный персонаж. Он просто дитя своей эпохи.



С одним из заглянувших в салун бандитов Миллера местные мужчины заискивающе и робко беседуют, всячески пытаясь выказать ему свое уважение и почтение…



и, одновременно, одним из первых вестернов формации новой. Время накладывало свой неумолимый отпечаток на развивающийся жанр. Эволюция не могла продолжаться в условиях черно-белого мира, мира изначально поделенного на «добрую часть» и «часть злую». Она молила о полутонах. И Форд дал ей эти полутона.

Фабула картины состоит из двух взаимосвязанных историй: путешествия дилижанса из городка Тонто в Лордсбург и поисков ковбоем Ринго Кидом убийц своих братьев и отца. Оба сюжета стары как мир и многократно использовались в вестернах задолго до Форда. Однако «Дилижанс» велик вовсе не повествованием, но идейным и техническим инструментарием, использовавшимся для его реализации. Неспешно ползущий по американскому бездорожью дилижанс – это настоящая автаркия, временно изолированная от внешнего мира локальная среда, в которой развиваются непростые отношения главных действующих лиц. Лиц этих всего восемь: изгнанные из Тонто мегерами из общества охраны морали проститутка Даллас и пьяница доктор Бун; трусливый крохотный человечек – коммивояжер Пикок; высокомерная миссис Мэллори, жена переведенного в Лордсбург офицера; загадочный субъект Хэтфилд, игрок и кутила с повадками джентльмена; шериф, разыскивающий Ринго Кида; мистер Гейтвуд – весьма представительный мужчина, директор местного банка; возница-недотепа, квинтэссенция комического персонажа. Некоторое время спустя к ним присоединяется и сам Ринго Кид, плененный шерифом по пути в Лордсбург.

Дилижанс выезжает из мира старого двухполярного вестерна. Но за время пути из одного американского городка в другой этот ограниченный мирок меняется буквально на глазах. Проститутка Даллас оказывается заботливой, доброй и благородной женщиной. Алкоголик Бун – превосходным доктором и профессионалом с большой буквы. Надменная и решительная Мэлори – беспомощной и слабой женщиной, запутавшейся в сетях предрассудков. Игрок и кутила Хэтфилд – аристократом. Твердокаменный и безжалостный шериф – чутким и даже сентиментальным добряком. Представительный и громогласный мистер Гейтвуд – мошенником. Возница-недотепа – храбрым малым. А каторжник Ринго Кид – героем.

Форд удивительно изящно и красиво показывает нам изнанку видимого мира. В его диком западе нет разливающихся соловьем ковбоев, наряженных в ярко-белые костюмы. Нет и кровожадных злодеев, на протяжении всего фильма старающихся засунуть палки в колеса катящегося дилижанса (даже индейцы здесь вовсе не злые – они олицетворение природной силы, напасти, подстерегающей на пути; они здесь как стихийное бедствие, как ураган, как град). Есть только люди – маленькие и большие, люди, волею судьбы оказавшиеся под одной крышей, попавшие в экстремальную ситуацию и в экстремальной этой ситуации продемонстрировавшие, кто в действительности чего стоит.

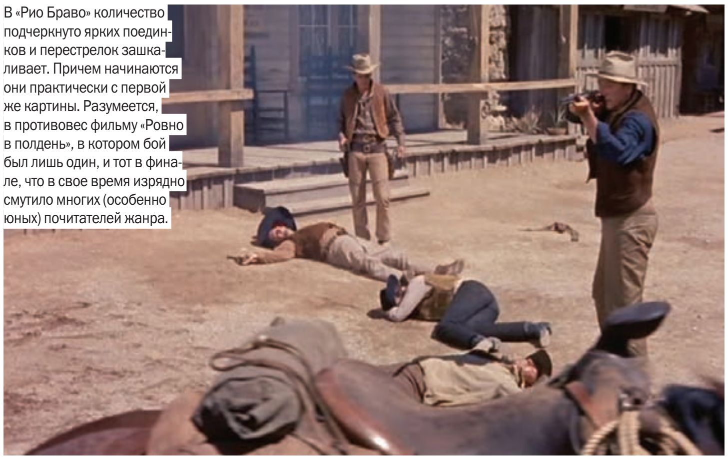
«Дилижанс» – это не только и не столько история о ковбоях и перестрелках, сколько весьма неглупая психологическая драма, выполненная в антураже классического вестерна. Это одна из важнейших картин в истории кинематографа. И, что для нас в данном случае интереснее всего, начало нового периода в истории великого жанра – эпохи умного и глубокого вестерна.

Следующая лента, на которой имеет смысл остановиться подробнее, – «Красная река» (Red River, 1948) режиссера Ховарда Хоукса, еще одной легенды американского кинематографа (автора «Лица со шрамом», если вы вдруг забыли). Фильм этот представляет удивительную разновидность жанра – скотопрогонный вестерн. Фабула в подобных картинах проста – компания ковбоев перегоняет стадо) из пункта «А» в пункт «Б». По дороге группу эту, как правило, подстерегает множество опасностей (бандиты и индейцы), героически преодолев которые, отважные пастухи все-таки выполняют свою миссию. В «Красной реке» все иначе. В эпической этой саге (продолжительность – более двух часов) рассказывается история жестокого, умного, смелого и целеустремленного скотовладельца Тома Дансона (опять Джон Уэйн), задумавшего немыслимое предприятие – перегнать десять тысяч коров за тысячи миль. Массовый перегон начинается, и вскоре выясняется, что вовсе не бандиты и индейцы представляют опасность для его участников, но нарастающий клубок внутренних противоречий, грозящий вылиться в чудовищный конфликт между Дансоном и нанятыми им работниками. А в самом эпицентре событий оказывается приемный сын Тома Дансона – блестящий стрелок Мэтт Гарт (Монтгомери Клифт), открыто выступающий против жестоких методов отца…

«Красная река» – это «Дилижанс» для двух пассажиров. Умное и неординарное кино, довольно интересно трактующее канонические мотивы вестерна. В «Красной реке» практически нет отрицательных героев, есть лишь столкновение воли и характеров двух персонажей положительных. И если в «Дилижансе» «злодеи», не играя ни малейшей роли в развитии сюжета, все-таки маячили где-то у кромки пленки (убийцы отца и братьев Ринго Кида), то в «Красной

Вверху: …а Кейна встречают ухмылками или потупленными взглядами. Отныне их жизни зависят вовсе не от шерифа, а от жалости и возможного снисхождения прибывших в город бандитов. Аллюзии на маккартистские реалии в этих сценах становятся невыносимо острыми и болезненными.

Внизу: Комический персонаж из «Рио Браво» демонстрирует шерифу красные панталоны, а после и вовсе примеряет их на него. Один из многочисленных забавных эпизодов картины, призванных воссоздать дух «старого доброго Дикого Запада» в противовес мрачному, недружелюбному и подлому Дикому Западу из «Ровно в полдень».



В «Рио Браво» количество подчеркнуто ярких поединков и перестрелок зашкаливает. Причем начинаются они практически с первой же картины. Разумеется, в противовес фильму «Ровно в полдень», в котором бой был лишь один, и тот в финале, что в свое время изрядно смутило многих (особенно юных) почитателей жанра.





Ярко выражено в «Рио Браво» и трепетное отношение авторов к традиционным символам. Звезду шерифа, которую Кейн в концовке «Ровно в полдень» с презрением швыряет на пыльную дорогу, здесь практически боготворят.



реке» нет и таких. Даже обуреваемый безумной яростью Дансон, готовый повесить или расстрелять всякого нарушившего договор перегонщика, все равно остается человеком неплохим.

Впрочем, в «Красной реке» есть на что посмотреть и без психологической и физической дуэли героев. Вы можете себе представить, что сцена перегона скота (бредущие вперед стада коров и быков) может выглядеть величаво? А ведь она может. Особенно хороша сцена ночного гона скота, напуганного неловким сладкоежкой (sic!): лавина обезумевших животных катится по пустынной местности, сметая все на своем пути. Смотрится невероятно эффектно.

В 50-х начался золотой век американского вестерна. Отличные фильмы один за другим выходили на большие экраны, зрители вереницами шли в кинотеатры, престижные премии как из рога изобилия сыпались на кинематографистов, работающих в жанре. Увы, у нас нет никакой возможности подробно рассказать обо всех хороших картинах, снятых в тот период (иначе бы журнал разросся до размеров целого тома солидной энциклопедии), посему остановимся лишь на наиболее интересных и важных.

В первую очередь следует упомянуть великий вестерн Фреда Циннеманна «Ровно в полдень» (High Noon, 1952). Однако прежде чем познакомить вас с его сюжетом и рассказать о кинематографических достоинствах, позвольте дать небольшую историческую справку. Конец 40-х и начало 50-х годов ознаменовались для внутренней социально-политической жизни США началом так называемой «охоты на ведьм». Суть этой «охоты» состояла в разоблачении и наказании людей, якобы разделяющих коммунистические взгляды. Главным идеологом кампании стал сенатор-республиканец Джозеф Маккарти, съевший, как он полагал, собаку на вычислении латентных коммунистов. Сильнее всего от «охоты» пострадали многочисленные деятели искусства, заподозренные в распространении «красной угрозы». Именно тогда в недрах Голливуда родился пресловутый «черный список» лиц, которым из-за их политических взглядов запрещалось заниматься профессиональной деятельностью. В результате этого безобразия пострадали многие талантливые актеры, режиссеры и сценаристы: кто-то лишился работы и был вынужден бедствовать, перебиваясь случайными заработками, кто-то угодил в тюрьму, кто-то – покончил с собой… «Черный список» расколол Голливуд на две части: тех, кто стал жертвой маккартизма, и тех, кого беда обошла стороной. И подавляющее большинство не попавших под каток параноика Маккарти, порвали все отношения со своими менее удачливыми коллегами. Опасаясь, что споры «красной заразы» перекинутся и на их безупречную репутацию, они заняли безопасную страусиную позицию, спрятав голову в песок. «Ровно в полдень» Циннеманна, снятый по сценарию Карла Формана (его имя было в «черном списке»), –это аллегорический рассказ о людях, при молчаливом попустительстве которых маккартистская мельница перемалывала своих жертв…

Уилл Кейн (его роль исполнил великий американский актер Гэри Купер) – шериф маленького городка. Долгие годы он верой и правдой служил людям и наконец собрался уйти на покой. Однако буквально через несколько минут после свадьбы, когда герой и его молодая супруга мыслями уже были в свадебном путешествии, Кейн узнает, что в город прибыли трое отчаянных головорезов. Они дожидаются на вокзале Фрэнка Миллера, жестокого и безжалостного бандита, которого пять лет назад он, Кейн, отправил за решетку. Миллер должен приехать на поезде ровно в полдень, и затем вместе со своими подельниками отомстить – как было и обещано пять лет тому назад – городу и шерифу. Кейн решает остановить бандитов, но все горожане, те самые, которым наш герой служил всю свою жизнь, испуганно поджимают хвост. Ковбои из местной таверны стыдливо отводят глаза, кто-то откровенно смеется, ожидая потеху, кто-то злорадствует. Цвет

Вверху: «Рио Браво», между прочим, стал последним фильмом, где Джон Уэйн носил свою знаменитую шляпу (в которой он снимался практически во всех своих вестернах после «Дилижанса»), ибо она настолько истрепалась, что могла бы и не выдержать еще одного фильма. По завершении съемок легендарный головной убор «ковбоя номер один» отправился под стекло в личный музей Уэйна.

Внизу: Сила и Закон напротив звездно-полосатого флага.

города, деловые и умные мужчины, слушающие проповедь в церкви, пускаются в бесконечные споры, сотрясают воздух высокими речами и… тоже отказывают Кейну в помощи. Даже его старые друзья, люди, которых он знал и которым всегда помогал, предают. И Кейн остается совершенно один. Один против четырех профессиональных убийц, головорезов, на совести которых немало загубленных душ. Но вместо того чтобы бежать, плюнув на всех этих жалких трусов, ровно в полдень Кейн выходит на опустевшую улицу, дабы в одиночку встретить жаждущих его крови бандитов…

«Ровно в полдень» – великий вестерн и один из лучших фильмов в истории кино. Причем величие его не только в острой социальной актуальности и невероятной смелости, но и в том, сколь много он значил для всей последующей эволюции жанра. Циннеманн отказывается от большинства традиционных приемов – погонь, перестрелок (битва в фильме – пусть ее драматургия и практически эталонна – всего лишь одна), скачек в закат и прочих дикозападных «фишек» – и полностью концентрируется на человеческой трагедии. «Ровно в полдень» – первый серьезный удар по пока еще кажущемуся несокрушимым бастиону классического вестерна, первая примета грядущей переоценки ценностей, первый шрам на румяном лице молодого ковбоя. Истинная классика жанра.

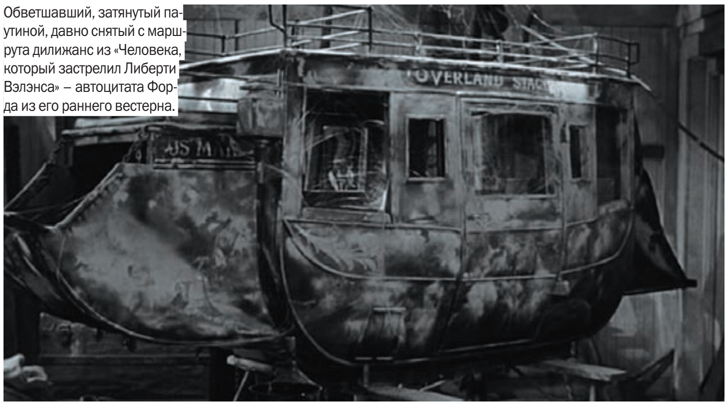
Еще один важный для становления жанра фильм – «Шейн» (Shane), снятый в 53-м году режиссером Джорджем Стивенсом. В картине речь идет о пришедшем из ниоткуда (и ушедшем впоследствии в никуда) стрелке, бескорыстно помогающем фермерам, запуганным бандитами. Умная и красивая, эта история не просто стала еще одной жемчужиной, обогатившей мировой кинематограф, но и вывела на сцену героя нового типа – человека без прошлого, впоследствии неоднократно появлявшегося в более поздних картинах.

В 59-м году Ховард Хоукс не выдержал под напором неукротимого Джона Уйэна, без уста-



Крестьяне в «Великолепной семерке» вовсе не случайно расхаживают в белоснежных одеяниях – мексиканские цензоры, строго контролировавшие съемочный процесс, разрешили приступить к работе только после того, как авторы картины пообещали, что жизнь тружеников серпа и мотыги будет показана максимально достоверно и наряжены все крестьяне будут исключительно в идеально чистые одежды (имевшееся в двух этих наказах противоречие цензоров, разумеется, не смутило).





Обветшавший, затянутый паутиной, давно снятый с маршрута дилижанс из «Человека, который застрелил Либерти Вэлэнса» – автоцитата Форда из его раннего вестерна.



Вверху: В финальной сцене «Человека, который застрелил Либерти Вэлэнса» звучит фраза, впоследствии воспроизведенная сотни раз, причем неоднократно людьми, даже не имевшими представления о первоисточнике и смысле этих слов. «Если легенда становится фактом, надо публиковать легенду», – говорит газетчик, разрывая стенограмму речи престарелого сенатора, в которой тот рассказывает, кто же на самом деле пристрелил Либерти Вэлэнса…

ли твердившего, что нужно сделать достойный и патриотичный ответ либеральному «Ровно в полдень», и снял-таки вестерн «Рио Браво» (Rio Bravo). Рассказанная в фильме история перекликается с той, что поведали Циннеманн и Форман, однако атмосфера этих картин и их идейно-художественное содержание диаметрально противоположны. Шериф Джон Т. Ченс (Джон Уйэн) – олицетворение силы и справедливости. Его помощники – бывший пьянчуга, хромоногий и слегка ненормальный старикан и совсем еще юный стрелок-наемник. В городской тюрьме сидит опасный бандит, у которого на свободе остался богатый и влиятельный брат, и брат этот собирается приложить все силы, чтобы освободить пленника. Весь город и рад бы помочь шерифу отбиться от банды головорезов, собирающихся брать тюрьму штурмом, да только сам блюститель порядка, не желая рисковать ничьими жизнями, им запрещает ввязываться (почувствуйте, что называется, разницу). В итоге Джон Т. и его колоритный сброд самостоятельно останавливают угрозу, убивают и сажают под замок всех бандитов и наслаждаются хэппи-эндом.

Если «Ровно в полдень» – один из самых холодных и горьких вестернов золотой эпохи, то «Рио Браво» с его бесконечными шуточками, остротами и комичными положениями, пожалуй, один из самых теплых и ярких. Яркие характеры, мастерская постановка, блестящая игра актеров, бесконечные перестрелки и… ложкой дегтя – чрезмерный, слишком уж показной, натужный оптимизм. И если еще двадцать лет назад он воспринимался как признак развития жанра, то в конце 50-х от этого оптимизма уже немного несло гнильцой. Впрочем, фильм все равно оказался очень хорошим.

В 60-м была «Великолепная семерка» (The Magnificent Seven) Джона Стерджеса – история о том, как измученные набегами бандитов крестьяне отправились искать управу на головорезов и нашли семерых ковбоев, которые и обучили их сражаться, и сами, живота не жалея, ввязались в разборку с негодяями. На удивление неплохой римейк великого фильма Акиры Куросавы «Семь самураев» революции в жанре не произвел, но свое место в аллее кинославы отвоевал.

А в 1962-м году Джон Форд поведал историю человека, который пристрелил Либерти Вэлэнса и, по сути, подвел черту под золотым веком американского вестерна. «Человек, который застрелил Либерти Вэленса» (The Man Who Shot Liberty Valance) – это кинорассказ о том, кто и как в действительности завоевывал Дикий Запад, как быль замещалась легендой и как легенда навсегда скрывала под тучным своим телом быль. Последний черно-белый фильм великого Джона Форда – эпитафия бравым ковбоям, за долю секунды выхватывавшим револьвер из кобуры, рождавшимся в седле, в седле и умиравшим. Главный герой картины – молодой юрист Рэнсом Стоддард (Джеймс Стюарт), путешествуя на дилижансе, натыкается на банду грабителей, возглавляемую жестоким отморозком Либерти Вэлэнсом. Избитого героя подбирает местный ковбой-скотовладелец Том Донифон (Джон Уэйн) и привозит в захолустный Шинбоун. Этот же самый городок регулярно посещает и Либерти Вэлэнс, которого панически боится все население и в особенности местный недотепа-шериф. Единственный человек, способный оказать сопротивление бандиту, – Том Донифон, впрочем, ему особо незачем конфликтовать с головорезом. По мере развития событий в городе образуется треугольник: закон (олицетворяемый Стоддардом) – сила (ее представляет Донифон) – беззаконие (главный «идеолог» которого Либерти Вэлэнс). Кульминацией драмы становится кровавая бойня и гибель Вэлэнса. При этом абсолютно все уверены, что убил его Стоддард, однако лишь несколько человек знают, что человек, пристреливший Либерти Вэлэнса, – это Том Донифон. Много лет спустя овеянный славой и всенародной любовью Стоддард становится сенатором и претендентом на пост вице-президента США, а бравый ковбой Донифон, до самого конца хранивший тайну, умирает в безвестности и забвении…

«Человек, который застрелил Либерти Вэлэнса» ставит точку в истории классического американского вестерна. Но заканчивается она вовсе не так, как завершалось подавляющее количество картин золотого периода – без весело несущейся навстречу новой жизни повозки и без скачущего в закатную даль ковбоя. Тягостные раздумья, множество вопросов, оставшихся без ответа, – таков последний аккорд, сопровождающий конец эпохи великого американского жанра…

Спагетти, убившие титана

В 1964 году совершенно из ниоткуда появился режиссер Боб Робертсон, который снял с малоизвестным актером Клинтом Иствудом, ранее игравшим в посредственных телевизионных постановках, удивительный вестерн «За пригоршню долларов» (A Fistful of Dollars). Картина эта повергла в шок добропорядочных зрителей, выросших в твердом убеждении, что главный герой вестерна честен, благороден и справедлив. Он может быть бунтарем, может быть экс-уголовником, может быть жестоким грубияном, но он всегда следует негласному кодексу главных героев вестерна и подает пример подрастающим поколениям. Однако загадочный Боб Робертсон сделал главного персонажа своей картины подлинным антигероем, аморальным типом, наслаждающимся своей аморальностью. Более того, Боб Робертсон покусился на самое святое в вестерне – на основополагающий принцип, гласящий, что как бы ни развивался сюжет, справедливость в итоге всегда восторжествует. Справедливость торжествовала в «Дилижансе», в «Красной реке», в «Шейне», в «Рио Браво» и в «Великолепной семерке», даже, черт побери, в ледяном «Ровно в полдень» и трагичном «Человеке, который застрелил Либерти Вэлэнса» она все равно (с некоторыми оговорками) торжествовала. А Боб Робертсон взял и вообще выкинул из вестерна понятие «справедливость». Торжествовать стало нечему.

Чуть позднее весь мир узнал, что под псевдонимом Боба Робертсона скрывается итальянский режиссер Серджио Леоне, вполне разумно рассудивший, что замаскированный под американское кино фильм соберет значительно более обширную аудиторию. Американские киноведы и кинокритики вздохнули с облегчением – ах, мол, не наш он – и едко окрестили фильмы Леоне «спагетти-вестернами». Но Серджио не обиделся и вскоре снял еще два спагетти-вестерна: чудесный «На несколько долларов больше» (For a Few Dollars More, 1965)

Внизу: Клинт Иствуд в фильме «За пригоршню долларов».





Вверху: Игра Desperados: Wanted Dead or Alive.

и потрясающий «Хороший, Плохой, Злой» (The Good, the Bad and the Ugly, 1966), создав своеобразную идейно-стилистическую (но не сюжетную) трилогию. Тут уж приумолкли даже самые ярые и патриотичные критики: на фоне извивающегося в объятиях жуткого кризиса американского вестерна «спагетти» Леоне смотрелись невероятно стильно, красиво, необычно и эффектно. Да, впрочем, что уж тут – стильно, красиво, необычно и эффектно они выглядели на фоне практически любого фильма той эпохи. Ироничные антигерои Иствуда покоряли с первого взгляда, потрясающая хореография боев пленяла с первого же выстрела, неординарные операторские находки завораживали с первого же кадра, а музыка Эннио Морриконе влюбляла в себя с первой ноты.

Следом за Леоне потянулись к солнцу и другие итальянские режиссеры, доселе известные исключительно в узких европейских кругах. Многие из них старательно копировали картины маэстро, имея с того приличный барыш и не помышляя о славе и прогрессе, но некоторые выработали собственный стиль и встали почти вровень с Леоне. Нельзя не упомянуть Серджио Корбуччи, чередовавшего посредственную труху с картинами, способными тягаться с «иствудовской» трилогией, – речь о прекрасном «Джанго» (Django, 1966) и сверхдепрессивном «Великом Молчании» (The Great Silence, 1968). Помним мы и Дамиано Дамиани, и Джулио Петрони, и других чудесных спагетти-режиссеров.

К концу 60-х казалось, что спагетти-вестерн полностью растоптал вестерн классический. Значительно более натуралистичный, эффектный и кровавый, он не оставлял ни единого шанса американской классике. Однако был за океаном и свой герой, от которого, впрочем, плевалась изрядная часть местного населения, – великий, неповторимый и непревзойденный Сэм Пекинпа, человек, сумевший победить Леоне на его же поле. Вестерны Пекинпы являли собой некий безумный кровавый балет; возведенную на плоти, костях, боли и страданиях театральную постановку. Вершина творчества Пекинпы – вестерн «Дикая банда» (Wild Bunch, 1969), революционный с точки зрения кинематографической техники и количества пролитой крови фильм. Это точка экстремума экранного цинизма и жестокости. Полное низвержение всех канонов, традиций и кодексов. Увидев этот фильм, Джон Уйэн сперва наклонился, дабы поднять упавшую челюсть, а потом разразился бранью, которая бы сделала честь самому дикому сквернослову.

Впрочем, добили классический вестерн не итальянцы, и даже не Сэм Пекинпа. Контрольный выстрел сделали Роберт Олтман и Артур Пенн, снявшие, соответственно, фильмы «Бордель» (McCabe & Mrs. Miller, 1971) и «Маленький большой человек» (Little Big Man, 1970). «Маленький большой человек» – удивительно трогательная, смешная и одновременно грустная история о том, как в действительности завоевывался Дикий Запад, сколь абсурден и безумен был тогдашний мир, как мало героического содержали деяния легендарных персонажей, и сколько подлости и глупости текло в венах больших белых людей. «Маленький большой человек» – это фильм о маленьком белом мальчугане по имени Джек (Дастин Хоффман), который был воспитан индейцами, а, повзрослев, угодил в до абсурда гротескный мир белых людей, где последовательно побывал в роли каждого из классических персонажей Дикого Запада. А «Бордель» – невероятно натуралистичная картина, выстроенная на обломках чистеньких и приторных мифов о Диком Западе; тяжелая и мрачная история о возведенном в захолустье борделе, о людях, его строивших, и тех, кто им управлял.

После ревизионистских фильмов Олтмана и Пенна много чего еще случилось с вестерном: были и бесконечные смешения жанров, вестернизация научной фантастики, и почти бесплодные попытки реанимации, и виртуозно исполненная Клинтом Иствудом в гениальном «Непрощенном» (Unforgiven, 1992) отходная великому жанру, и жалкие потуги поколения молодых неумех, и неожиданные признаки пульса, обнаружившиеся во второй половине «нулевых» (римейк «Поезда на Юму» (3:10 to Yuma, 2007); история о том, «Как трусливый Роберт Форд убил Джесси Джеймса» (The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford, 2007)), и кое-что еще…

Игра Wild Gunman.



Увы, у нас нет никакой возможности подробно рассказать о хороших и плохих фильмах Клинта Иствуда; об эволюции жестокости и роли, сыгранной в этой эволюции Сэмом Пекинпой; о том, как в 50-х годах вестерн заглянул в мутный колодец фильма нуар и чем это чуть было не закончилось… Однако обещаю, что в будущем ко всем этим занятным темам мы непременно вернемся. А сейчас нашему истыканному стрелами и изрешеченному пулями дилижансу предстоит заглянуть на территорию, принадлежащую своенравным потомкам великого жанра – видеоиграм в жанре вестерн.

Веревка, кольт и джойстик

Удивительно, но приход вестерна в индустрию интерактивных развлечений, как и в случае с кинематографом, сопровождался революциями и сенсациями. Самой первой «дикозападной» игрой на американском рынке стала привезенная из Японии (sic!) аркада Gun Fight. Произошло это в 1975 году, то есть уже после того, как классический вестерн отдал концы. Сюжета Gun Fight не имела, а суть ее состояла в том, чтобы, управляя одним из двух ковбоев, пристрелить на дуэли своего оппонента. Трагические события разворачивались на фоне пустыни, кактусов и дилижансов и впервые в истории аркадных автоматов происходили при непосредственном участии микропроцессора (ранее все аркадные игры строились исключительно на базе дискретной логики). И, вы будете смеяться, но поскольку в Gun Fight убивались не абстрактные наборы квадратиков, а вполне себе антропоморфные ковбойчики, отдельные граждане считали ее чересчур жестокой и даже запрещали своим чадам в нее играть.

Идея взаимного истребления пары ковбоев на статичном корте настолько захватила разработчиков, что за последующие несколько лет была выпущена целая уйма аналогичных игр, отличавшихся друг от друга лишь мелкими деталями (Outlaw) или антуражем (футуристическая Showdown in 2100 A.D.).

Значительно более серьезную заявку на по-

Внизу: Игра Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist.







Игра The Oregon Trail, версия для PC.

Вверху: Игра Wild West World.

падание в анналы истории сделала обучающая игра The Oregon Trail, родившаяся на свет в середине 70-х и с тех пор бесконечное количество раз модернизировавшаяся и переиздававшаяся. У многих американцев, выросших в 80-х, она вызывает сильнейший приступ ностальгии по школьным годам – им частенько доводилось коротать за ней время на уроках. Итак, согласно сюжету The Oregon Trail, вы временно становитесь во главе группы американских переселенцев, едущих в крытом фургоне из черте-откуда в Орегон. Ваша задача – приложить все силы к тому, чтоб фургон этот вместе с пассажирами благополучно прибыл к месту назначения. Для этого придется точно рассчитывать количество требующейся еды, скота, одежды и прочего скарба; принимать важные решения (вроде, скажем, способа переправы через реку), охотиться и делать прочие штуки, привычные для американских переселенцев времен Дикого Запада. На удивление симпатичный и познавательный, этот симулятор породил изрядное количество клонов и вариаций, часть из которых вполне удобоварима и по сей день.

В 84-м Nintendo выпустила свой легендарный дикозападный тир Wild Gunman, в который играли, кажется, все до единого обладателя какого-либо из клонов NES. В игре этой, если вы вдруг запамятовали, следовало палить из светового пистолета по бандитам, деловито стоящим среди кактусов или высовывающимся из окон салуна.

85-й год принес любителям ковбоев и шерифов игру Law of the West, рожденную в недрах компании Accolade. Тогдашняя новинка оказалась на удивление симпатичной попыткой сделать симулятор шерифа, причем симуляция ограничивалась не только (и не столько) бесконечным нажатием на кнопку «огонь». Ваш персонаж должен был бродить по городу, общаться с жителями (на выбор всякий раз предлагалось по несколько фраз) и заниматься тем, что обычно делают шерифы (назначать свидания, стрелять в бандитов, хамить жителям). Law of the West существовала в нескольких версиях: для Commodore 64, Apple II и NES (увы, последний вариант вышел только на японском).

К середине 80-х количество игр, выполненных в антураже Дикого Запада, начало стремительно расти. Разработчики обнаружили, что стереотипный набор вестерна – шерифы, бандиты, дилижансы, индейцы и так далее – невероятно прост в освоении и эксплуатации. Из этих сюжетных «полуфабрикатов» можно было печь игры, как пирожки, не особо утруждая себя поиском оригинальных подходов и тем. Поток халтуры, в точности такой же, как и тот, что чуть было не угробил киновестерны в первой половине XX века, хлынул из виртуального рога изобилия. Бравые ковбои очередями из пистолетов (!) косили гангстеров и динозавров (!), взрывали танки и самолеты (!), предотвращали порабощение мира пришельцами и творили миллионы аналогичных подвигов. Думаю, особого смысла вспоминать весь этот конвейерный трэш нет, посему подробно останавливаться будем только на более-менее неординарных игровестернах.

В 88-м году Sierra Entertainment выпустила первый полноценный «дикозападный» квест – Gold Rush! Игра эта была выполнена на популярном сиерровском движке AGI и, соответственно, управлялась посредством ввода простых команд с клавиатуры. Сюжет строился вокруг злоключений бруклинского журналиста, пытающегося на Диком Западе в разгар Золотой Лихорадки отыскать своего давно потерянного брата.

В 89-м вышла вторая (и последняя) игра давным-давно канувшей в лету студии Magnetic Images – Lost Dutchman Mine. В занятном этом миксе из квеста, стратегии и RPG нам предстояло изрядно поскитаться по пустынным землям Дикого Запада в поисках карты легендарной потерянной шахты. Успех мероприятия полностью зависел от выбранной нами модели поведения и способа заработка денег (коих было весьма солидное количество – от охоты за головами до азартных игр в салуне). Деньги, разумеется, не лежали тяжелым грузом, а, в свою очередь, тратились на всяческие полезные штуковины, облегчавшие быт и ваши поиски. Играть в Lost Dutchman Mine, кстати говоря, можно было до бесконечности, ибо при каждом новом старте здешний мир генерировался с нуля.

В 90-м году симпатичная немецкая компания Software 2000 (одни из пионеров виртуального футбольного менеджмента и авторы изрядного количества симуляторов чего попало) выпустила весьма занятную стратегию Wild West World, которая предоставила игроку возможность побывать в шкуре капиталиста на Диком Западе. Помимо небезынтересного геймплея игра памятна еще и тем, что позволяла будущему магнату применять всякие подлые приемчики, с помощью которых можно было эффективно гасить отожравшихся конкурентов.

93-й год запомнился почитателям игровестернов выходом симпатичного пародийного квеста Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist. В игре этой довольно остроумно перетряхивается и пародируется классическое наследие американского вестерна. Главный герой – одноухий фармацевт Фредди Фаркас – пытается выяснить, что за напасть обрушилась на город, в котором он живет и работает, почему безмолвствует проныра-шериф и как бы себя повел Джон Уэйн, столкнувшись со страдающими метеоризмом лошадками…

В 94-м вышла третья часть классического survival horror'а Alone in the Dark. События на сей раз происходили на съемочной площадке кровавого вестерна, а в роли злодеев выступали прискакавшие из ада ковбои-зомби. В 95-м компания Cyberflix закончила разработку весьма приличного квеста с видом от первого лица Dust: A Tale of the Wired West. В игре этой вам предстояло стать хрестоматийным «дикозападным» Человеком без Прошлого и насладиться всеми прелестями сего неоднозначного статуса. В 2001-м компания Spellbound Studios закончила работу над очень симпатичной стратегией (впрочем, я не вполне уверен, что игры такого типа следует называть «стратегиями») Desperados: Wanted Dead or Alive, весьма качественным клоном (слово «клон» здесь использовано без негативного подтекста) Commandos. В Desperados игроку предстояло, управляя в реальном времени группой классических «дикозападных» персонажей во главе с харизматичным стрелком Джоном Купером, вершить налево и направо справедливость, похваляться тактическими навыками и всячески демонстрировать слабоорганизованной преступности, кто на Диком Западе настоящий хозяин. Разумеется, следом за успешной первой частью последовала и вторая – Desperados 2: Cooper's Revenge (2006). Не так давно вышла и третья – Helldorado.

А середина «нулевых» принесла нам последовательно аж три весьма приличных экшна, выполненных в антураже вестерна – Red Dead Revolver (2004), Gun (2005) и Call of Juarez (2006). Недавно было анонсировано продолжение одного из них – Red Dead Redemption для PlayStation 3 и Xbox 360. На движке GTA IV. **СИ**



Внизу: Это вовсе не кадр из фильма, а скриншот из виртуального тира The Last Bounty Hunter.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Стальная тревога: Фумоффу (Full Metal Panic? Fumoffu)
Формат:
телесериал, 12 эпизодов
Режиссер:
Ясухиро Такэмото
Год производства:
2003
Издатель:
MC Entertainment
Студия:
Kyoto Animation
Наша оценка:
можно смотреть



Стальная тревога: Фумоффу

В рассказах о манге мы часто пишем, что, мол, экранизация вышла в таком-то году. И хотя по сериалу «Стальная тревога» (он же Full Metal Panic!) есть не один, а сразу несколько комиксов, источником приключений бравого вояки Сагары Соскэ была не манга, а особый, популярный прежде всего в Японии вид медиа – так называемые light novels (они же «легкие новеллы», они же, по японскому сокращению, «ранобэ» – от «райто нобэру»). Ранобэ – это что-то среднее между новеллой и комиксом. В таких книгах очень много зрелищных иллюстраций, а текст – живой, быстрый, насыщенный диалогами (ведь именно в диалогах развивается сюжет в параллельных формах: комиксах, радиодрамах и аниме). Ранобэ остаются специфическим японским развлечением: остальной мир их так и не понял. Ну а в стране плодовитых писателей в формате ранобэ что только не появлялось: «Стальной алхимик» и Higurashi no Naku Koro ni, Kino's Journey и «Рубаки», «Кровь триединства» и сериал про Харухи Судзумию... И, конечно, известная всему миру «Стальная тревога».

Ее успех впечатляет: более двадцати томов ранобэ, пять манга-сериалов на любой вкус, три аниме... Писатель Сёдзи Гато удачно совместил жесткий милитаризм в лице профессионального солдафона Сагары Соскэ и школьную романтическую комедию, воплощением которой стала трогательная девочка Канамэ Тидори. Сагара – бывалый солдат, с детства привыкший держать в руках автомат Калашникова. Попав в нормальную японскую жизнь, он оборачивается законченным идиотом: повсюду замечая коварных терро-





Обязательная в каждой романтической комедии сцена на пляже.



ристов, Сагара носит с собой пистолет и базуку, часами лежит в засаде после уроков, без задней мысли ставит на уши женскую раздевалку в поисках чего-то подозрительного и щеголяет шедеврами уставной логики, вроде: «Кто-то трогал мой учебник. Наверняка это враги. Необходимо срочно разминировать книгу». Канамэ, да и все остальные школьники, – нормальные люди, для которых школьные будни это пора веселая и романтическая. Контраст с мрачным Соскэ настолько разительный, что все его рассуждения о том, что под личиной уборщицы наверняка скрывается террорист, а привидений можно не бояться, потому что они не взрываются, становятся смешнее раз где-то в миллион.

Надо сказать, что обычно в «Стальной тревоге» выдерживается некоторый баланс между серьезным сюжетом про войну и незамысловатой школьной комедией. Первый сезон аниме, выпущенный в 2002 году и отснятый на студии Gonzo, в этом плане превосходен: только ты успеешь привыкнуть к выходкам Сагары и поверить в иллюзию безопасности, как самолет со школьниками захватывают настоящие террористы и героям становится уже не до шуток. Сериал вдруг превращается в крепкий и увлекательный меха-экшн. «Стальная тревога: Фумоффу», которая совсем недавно начала выходить в России на DVD, – аниме совсем иное. Зритель пресытился битвами боевых роботов, и Сагара с Канамэ стали гостями анимационной студии Kyoto Animation – главного производителя романтических комедий. Именно эта компания произвела на свет Lucky Star, Kiddy Grade, Kanon, Air, Clannad, «Меланхолию Харухи Судзумии» и многие другие сериалы. Вот и «Фумоффу» тоже стал комедией. В этой части цикла «Стальная тревога» в помине нет гигантских боевых роботов, зато много романтики, веселых шуток и симпатичных девчонок. Эпизоды разделены на короткие мини-серии, не связанные друг с другом. Общего сюжета нет, драмы – тоже. В школьной идиллии Сагара со своей армейской выдержкой, культом эффективности и пулеметом в заднем кармане брюк выглядит комичным инопланетянином, его дурные приключения смешны до колик. Именно благодаря неожиданной теме – беспросветно тупой солдафон в нормальной японской школе – «Фумоффу» выгодно выделяется среди многих других школьных комедий. Нет сил смотреть на тысячный сериал про волшебных девочек и бестолкового мальчика, а приключения Сагары – свежие, смешные и по-хорошему самобытные. Кстати, в оригинальном японском названии сериала после слов Full Metal Panic стоит знак вопроса. Он подчеркивает, что перед нами не обычная героическая «Стальная тревога», а легкомысленное развлечение. Словечко же «Фумоффу» – это бессмысленная комбинация звуков, которые произносит Бонта-кун – боевой робот в форме желтого двуногого хомяка-переростка. Пилот Бонты-куна может общаться с внешним миром только посредством подобного бормотания, а если говорилку отключить, ОС машины немедленно теряет работоспособность. Вот так-то.

Через два года после «Фумоффу» на той же студии Kyoto Animation сняли Full Metal Panic! The Second Raid. Там происходящее возвращается к привычной фабуле и в кадр снова попадают битвы роботов, человеческие драмы и политические интриги. «Фумоффу» – каникулы для Сагары Соскэ, время отдыха и развлечений. Сериал получился легким и бесшабашным, смешным и непретенциозным. Пусть это обычная романтическая школьная комедия, но, по крайней мере, у нее есть свое лицо. И это лицо – симпатичная мордочка неунывающего Бонты-куна в каске и с дробовиком. **СИ**



С базукой в школу пускают только отличников.



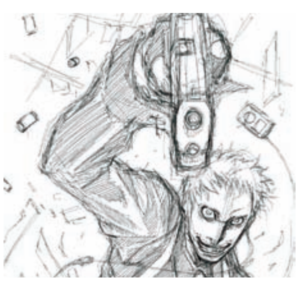
Косплей – популярное развлечение не только в России. И не только реальных людей.

Новости

Ежегодный телевизионный спецвыпуск аниме про благородного вора Люпена в этом году будет особенным. Противником Люпена станет другой популярный персонаж аниме – маленький сыщик Конан из телесериала Detective Conan. Любопытный анимационный кроссовер (так называется произведение, где встречаются герои из нескольких миров) пройдет на японском телевидении в марте.



Мы уже говорили, что Кота Хирано закончил работу над мангой «Хеллсинг» в прошлом сентябре. Завершилась журнальная публикация, и, по всей видимости, полное издание составит 10 томов манги. Новая работа Хирано стартует в июньском выпуске журнала Young King Ours, который поступит в продажу 30 апреля (по странной японской традиции, все журналы попадают на лотки из будущего). Хирано сам говорил, что после «Хеллсинга» планирует нарисовать небольшую мистическую мангу про довоенную Японию, а потом взяться за новый сериал в жанре фэнтези.



Продюсер Эрвин Стофф рассказал, что голливудский фильм по Cowboy Bebop не будет ни приквелом, ни сиквелом. Американский «полный метр» можно воспринимать как еще один виток сюжетной линии анимационного Cowboy Bebop. Говорят, что фильм будет вольным продолжением первого эпизода аниме (про наркотик Red Eye). Даже сценарий еще не готов, но Стофф обещает, что первым, кому покажут документ, будет режиссер аниме-сериала Синъитиро Ватанабэ. Мнение Ватанабэ будет учитываться и при выборе режиссера и актеров.

Квентин Тарантино любит аниме

Удачливый американский кинорежиссер Квентин Тарантино («Криминальное чтиво») в последнее время неровно дышит к аниме. Два с небольшим года назад он подумывал, а не снять ли анимационный приквел к фильму «Убить Билла». Точнее, даже два приквела: один про Билла, другой про Невесту. А исполнительница роли Невесты актриса Ума Турман однажды обмолвилась в интервью, что, дескать, Тарантино уже даже написал сценарий для анимационной связки между двумя частями картины. Из всех слухов подтвержден пока один: японская студия Production I.G («Призрак в доспехах») уже подготовила новый семиминутный анимационный отрывок для расширенного коллекционного издания картины, которое поступит в продажу на территории США в мае. Новая анимационная вставка будет расположена там же, где и старая – в третьей главе первого фильма (правда, неясно, будет ли она заменять или дополнять старое видео). Сам Тарантино высказался по поводу новой аниме-вставки так: «Круто! Я могу ничего не делать!»



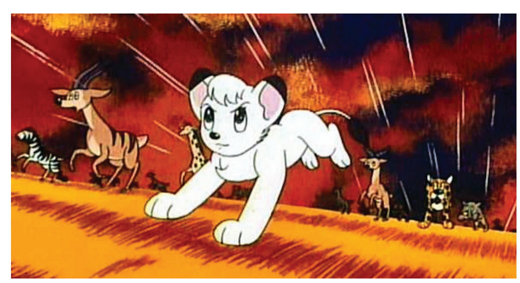




Царь зверей и экологические беды

Стоило нам в прошлом номере упомянуть классическое аниме 1965-1966 годов Jungle Emperor по манге Осаму Тэдзуки, как из Японии пришла новость: этим летом про белого льва будет снят новый телевизионный спецвыпуск, приуроченный к 80-летию со дня рождения Тэдзуки и к 50-летию телеканала Fuji TV. Работать над анимационным выпуском станут режиссер Горо Танигути (Planetes, оба сезона Code Geass) и широко известный в геймерских кругах дизайнер персонажей Ёситака Амано (сериал Final Fantasy). Действие нового аниме будет происходить в ближайшем будущем, а центральной темой, как и раньше, окажется губительное воздействие «цивилизованного» человека на окружающую среду. Экологические проблемы приведут к тому, что под эгидой ООН будут созданы «нео-джунгли» для животных, находящихся на грани вымирания. Именно там появляется на свет белый лев, будущий царь зверей Лео...





Одевайся, как Евангелион!

В сегодняшнем выпуске нерегулярной рубрики «Смешные товары по «Евангелиону» – одежда! Японцы на полном серьезе выпускают коллекцию одежды, вдохновленной известнейшим меха-сериалом. И это не обычные мешковатые футболки с дурацкими картинками, а стильные вещи известных и популярных японских брендов: JSG, Xfrm, Soul Franky и Lust. За эксклюзивность денег не берут: цены на эту линейку такие же, как и на обычную одежду. Предметы стоят по восемь-девять тысяч иен (три с небольшим тысячи рублей) за штуку.









Мини-обзоры

銀色の髪のアギト

Исток

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Исток
Режиссер:
Кэйити Сугияма
Год производства:
2006
Регион:
Россия
Наша оценка:
для фанатов



Студия Gonzo за последние десять лет выпустила более пятидесяти телевизионных анимесериалов и лишь два крупных полнометражных фильма: Brave Story и «Исток» (он же Origin: Spirits of the Past, он же Gin-iro no Kami no Agito). И если Brave Story получился довольно приличным, то «Исток» – образцовый первый блин. Сценаристы по соцзаказу выдали сюжет на модную экологическую тему: «цивилизованная» девочка приходит в себя в далеком будущем, когда техногенный мир погиб, а люди ведут простое и прекрасное существование без горячей воды и стиральных машин. Герои хотят было вернуть к жизни древнюю технологию, но выясняют, что без нее, в общем-то, тоже неплохо. Большой мордобой, счастливый финал. В России «Исток» выпускает компания MC Entertainment, а к «докризисному» изданию прилагается сорокастраничный цветной буклет с иллюстрациями.



Вверху: «Смотрите, как нам хорошо! Может ну ее, эту цивилизацию?» – спрашивают у нас герои фильма.

イノセンス

Ghost in the Shell 2: Innocence

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Ghost in the Shell 2: Innocence
Режиссер:
Мамору Осии
Год производства:
2004
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



Японцы успели издать и переиздать второго полнометражного «Призрака в доспехах», а американский рынок только-только заслужил первый релиз фильма на диске высокой четкости. Главное отличие от японских выпусков – добавление англоязычной озвучки... в формате Dolby Digital. В тот же вид приведена и японская дорожка, которая на дисках из страны богатых дзайбацу записана в невероятных форматах будущего – Dolby True HD и DTS-HD Master Audio. Американский диск стоит около 30 долларов США (тысяча рублей), японская коллекционка с кучей бонусов – четыре с половиной тысячи иен (тысяча восемьсот рублей), и эти цены повергают нас в глубокую антикризисную задумчивость. Вывод, наверное, следующий. Диски пока не покупать, но запомнить: японцы опять впереди планеты всей.



Вверху: «Невинность» – один из первых полнометражных фильмов, созданных с расчетом на картинку высокой четкости.

ナルト

Naruto DVD Box

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Naruto DVD Box
Режиссер:
Хаято Датэ
Год производства:
2002
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Бокс-сеты (сборники дисков) в Японии – исключительная редкость. Подавляющее большинство сериалов выходит только на одиночных DVD, и зрителю ничего не остается, кроме как «собрать их все». Если вы (не дай бог, конечно) захотите стать обладателем всех вышедших дисков какого-нибудь One Piece с его четырьмя сотнями серий – готовьтесь выложить за это удовольствие пятьдесят-шестьдесят тысяч рублей. Похоже, что мировой кризис заставил японских издателей изменить привычной стратегии и превратить аниме «Наруто» в дойную коровку. Недавно вышли диски со сборниками лучших боев Naruto The Best Scene, дешевое переиздание трех полнометражек по «Наруто» и первый бокс-сет телесериала. В коробке аж 11 дисков, на них записаны эпизоды с 1 по 37, а стоит весь бокс 15 тысяч иен (шесть тысяч рублей). Японский «Наруто» по 1400 иен за диск – невиданная дешевизна!



Вверху: В «Наруто» уже больше трехсот эпизодов. Выросло целое поколение зрителей, которые и не знают, с чего начинался сериал.

Манга

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Наруто
Создатель:
Масаси Кисимото
Первая публикация:
1999
Журнал:
Weekly Shounen Jump
Наша оценка:
нужно читать

Наруто

ナルト

Манга «Наруто» не нуждается в рекомендациях. Мы уже не раз рассказывали о ней, но сегодня есть особый повод – издательства «Эксмо» и «Комикс-Арт» начали публикацию российского издания «Наруто». В Японии вышло уже более сорока томов, а у нас к концу января – лишь две первые книги. Наше издание напечатано, как принято в Японии, справа налево, отчего обложка оказывается с «неправильной» стороны. Придраться в переводе есть к чему: сорванец, всему миру известный как Конохамару, у нас отчего-то стал просто «Конохой», а демонический девятихвостый лис – «лисом-оборотнем» (кем он, интересно, оборачивается?). Зрелищные японские звуковые эффекты остались на страницах, к ним сделаны подписи: «хвать!», «бабах!» и тому подобные. Как в японских релизах, между главами расположены заметки автора, например о работе над персонажами. Вместе с «Наруто» стартовала публикация манги «Тетрадь смерти» и «Блич», и теперь в нашей стране, на родном языке можно читать наиболее популярные современные произведения в очень приличных изданиях. Давно пора!







ИНФОРМАЦИЯ

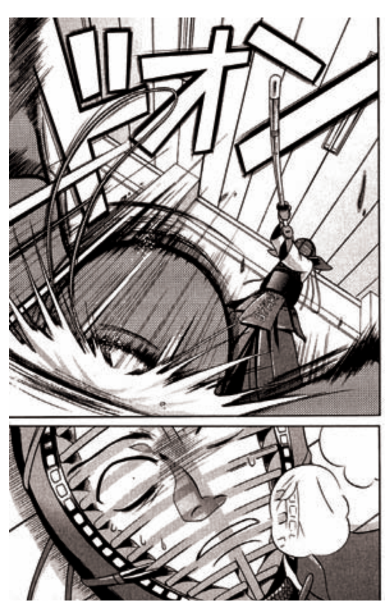
Название:
Bamboo Blade
Создатель:
Масахиро Тоцука (сценарист) и Агури Игараси (художник)
Первая публикация:
2004
Журнал:
Young Gangan
Наша оценка:
можно читать

Bamboo Blade

バンブーブレード

Аниме-сериал Bamboo Blade («Бамбуковый клинок») прошел на телевидении с октября 2007-го по апрель 2008-го. И бог бы с ним: история о команде девушек, занимающихся фехтованием кендо, вобрала в себя штампы аж двух жанров – спортивного и гаремного. Анимирован комикс был не потому, что хороший, а потому что у Square Enix (издателя журнала Young Gangan) серьезный капитал и большие амбиции. И действительно, манга не представляет собой ничего особенного: сюжет глуп и предсказуем, дизайн героев примитивен, а художница Агури Игараси рисует на уровне поступающего в художественное училище. Тем не менее, после телепоказа сериал попал в аномалию популярности, и в декабре в том же Young Gangan бок о бок с Bamboo Blade начала публиковаться «параллельная» манга Bamboo Blade B от того же сценариста и новой художницы по имени Нэко Сутадзио. Эта новая версия кажется нам поинтереснее и покрасивее. Похоже, у Square Enix есть намерение превратить «Бамбуковый клинок» в обширный мультимедийный сериал.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
One Piece Unlimited Cruise Episode 2: Mezameru Yuusha
Платформа:
Nintendo Wii
Авторы:
Namco Bandai
Дата релиза:
26 февраля 2009 года

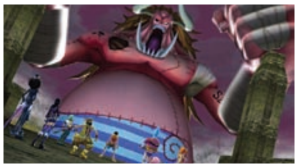
One Piece Unlimited Cruise Episode 2: Mezameru Yuusha

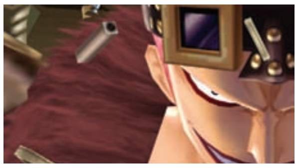
ワンピース アンリミテッドクルーズ エピソード2 目覚める勇者

Компания Namco Bandai превратила игры по пиратскому приключенческому сериалу One Piece в смелый эксперимент. Впервые игры по аниме выходят в эпизодическом формате. Первая часть Unlimited Cruise появилась в продаже 11 сентября прошлого года, вторая выходит уже через полгода, а цена у эпизодов совсем не эпизодическая: шесть тысяч иен за диск, что по нынешнему безумно высокому курсу обмена – около двух с половиной тысяч рублей. Серии объединены общим движком, анимацией, моделями и прочим контентом. Если есть сейвы от оригинальной игры, Episode 2 прочитает их и сразу откроет доступ к режиму повышенной сложности. Сюжет в интерактивном One Piece вольно следует за событиями аниме: если в двух словах, то герои те же, а ситуации – иные. В Episode 2 на экране появятся зомби-великан Озу и капитан пиратов Кид. Последний давно уже знаком читателям манги и теперь одновременно (!) дебютирует в видеоигре и аниме-сериале. Вот оно, подлинное достижение эпизодического формата: сюжет видеоигры ни на день не отстает от сюжета аниме.











Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
What Japan Thinks
Адрес:
http://whatjapanthinks.com
Язык:
английский

What Japan Thinks

74% японцев хотя бы раз читали википедию, 65% хотели бы сводить иностранца в горячие источники, 4% твердо намерены купить проигрыватель Blu-ray, а 36% кладут телефон рядом с подушкой, когда ложатся спать. Эту и другую статистику можно узнать из англоязычного блога What Japan Thinks. Здесь чуть ли не ежедневно публикуются результаты японских опросов общественного мнения и можно узнать массу любопытных фактов. Например, чего стесняются японки. Оказывается, 24% женщин боятся, что кто-нибудь увидит, как они разговаривают с телевизором, а 20% – как они пытаются переключать каналы на пульте... пальцами ног.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Всегда хотел узнать, как японцы набирают свои иероглифы на клавиатуре?
Есть несколько систем ввода японского текста в компьютер, но они построены по общему принципу: пользователь вводит текст «как слышится», а программа предлагает варианты записи иероглифами. Это создает трудности: пользователю приходится следить за тем, как его текст интерпретируется. Кстати, вот одна из причин, по которым японцы плохо знают английский: чтобы записать каной слово «character», они годами вынуждены набирать на клавиатуре какое-нибудь «kyarakuta».

Правда, что у Японии нет своей армии?
Правда. После поражения во Второй мировой войне американцы вынудили страну принять конституцию, где в статье 9 сказано, что Япония никогда не будет содержать собственные вооруженные силы. С тех пор в стране есть только «силы самообороны», которые де-факто и являются армией. В последние годы вокруг девятой статьи ведутся активные дебаты: одним кажется, что она потеряла актуальность, другие боятся возврата страны к имперскому милитаризму.



Есть вопросы? Присылай на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Твердые гигабайты

SSD-накопитель Transcend SSD18M

Хорошей альтернативой портативным жестким дискам в скором времени станут твердотельные SSD-накопители. Они требуют меньше электроэнергии и гораздо лучше защищены, так как в них нет подвижных частей. К тому же эта технология постоянно совершенствуется. Новинка последнего поколения от Transcend представлена в трех версиях – 32, 64 и 128 Гбайт. Последняя вполне конкурентоспособна, если сравнивать ее с мобильными жесткими дисками. К сожалению, розничные цены на эти модели пока не известны, но традиционно они будут заметно выше, нежели на аналогичные портативные винчестеры. У этих накопителей есть все шансы вытеснить с рынка менее надежных и скоростных конкурентов. Технические данные впечатляют: заявленная скорость чтения составляет 90 Мбайт/с, а записи – 50 Мбайт/с. Для передачи данных используется как стандартный USB 2.0 протокол, так и более скоростной E-SATA, который уже встречается в большинстве современных материнских плат.

Дракон на старте

Материнская плата Gigabyte GA-MA790FXT-UD5P

Стратегия маркетинга бывает как в стиле RTS (стратегий в реальном времени), так и TBS (пошаговом режиме). Именно второй вариант, судя по всему, предпочитает компания AMD. Довольно давно были представлены новые процессоры Phenom II, чуть позже появились спецификации новых чипсетов. И вот только сейчас начинают постепенно выходить принципиально новые материнские платы. В этом есть определенный плюс – пользователи могут выбрать системную плату с устаревшим чипсетом, заметно сэкономив. А за то, что AMD позволяет использовать новые процессоры как в старых, так и в новых платах – ей отдельное спасибо.

Итак, Gigabyte представила мощную новинку – материнскую плату GA-MA790FXT-UD5P. За этим длинным названием скрывается набор системной логики AMD 790FX, который в своей последней редакции обеспечивает поддержку всех Socket AM3 процессоров, имеет две линии графического интерфейса PCI-Express X16 2.0 и наконец-то способен работать с DDR3-памятью! Это действительно мощный шаг вперед. На данный момент поддерживается только память стандарта DDR 1666 МГц, но будущие прошивки снимут это ограничение, и оверклокеры смогут поставить новые рекорды, используя флагманские системы AMD.





От полутора к двум!

Жесткий диск Seagate Constellation ES

В Сети промелькнула скудная информация о скором выходе двухтерабайтного винчестера Seagate. Называться новинка, судя по всему, будет Constellation ES, а ориентирована серия будет на корпоративных пользователей. Если быть точным, то сфера их применения – сервера начального уровня, рабочие станции и прочие, далекие от простых пользователей механизмы. Начинка накопителя осталась примерно такой же, как и в его предшественниках – двигатель со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, интерфейс SATA II и SAS 2.0. Точных данных о плотности записи на пластину пока нет, поэтому гадать не будем. Однако известно, что в серии появятся модели емкостью 500 и 1000 гигабайт. Время наработки на отказ составляет 1,2 млн часов, что однозначно причисляет винчестеры к дорогим корпоративным сериям. Скорее всего, для пользовательского сегмента будут анонсированы новые решения, принадлежащие к популярной серии Barracuda. При этом они имеют все шансы сохранить столь высокую емкость. Иначе как выдержать конкуренцию с Western Digital, которая вовсе не собирается сдавать позиции на этом узком, но востребованном сегменте рынка?

Ударные темпы

Видеокарта XFX Radeon HD 4870 X2

Долгое время компания XFX занималась лишь производством графических адаптеров на базе процессоров NVIDIA. По неизвестным причинам руководство XFX решило сменить политику, и за последние месяцы было анонсировано несколько видеоплат на базе чипсетов ATI. Мы не стали обращать внимание на обычные Radeon HD 4850, а вот новинка на базе мощнейшего Radeon HD 4870 X2 безусловно достойна упоминания. Тактовая частота процессоров видеоплаты – 750 МГц, оперативной памяти 3.9 ГГц (используется GDDR5). На заднюю панель выведены порты DVI (две штуки) и HDTV. На первый взгляд (самой платы в наших руках пока не было) кажется, что инженеры XFX увеличили диаметр турбины, что, вероятно, положительно скажется на эффективности системы охлаждения. Ведь Radeon HD 4870 X2 демонстрирует не только рекордную производительность, но и греется не хуже, чем батарея в отопительный сезон. Кроме того, мы ждем очень и очень заманчивых цен на новинку.





Долго и недорого

Нетбук ASUS Eee PC 1000HE

Успех ASUS на ниве компактных и недорогих ноутбуков, несомненно, войдет в историю IT-индустрии. Именно эта компания первая создала нетбук – компактный, экономичный и стильный компьютер. В нынешнее кризисное время продажи подобных моделей только растут, так как многие пользователи предпочитают именно эти ПК, дорогостоящим полноразмерным ноутбукам.

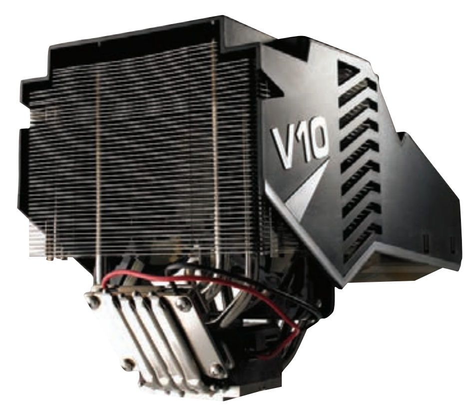
Очередная новинка – ASUS Eee PC 1000HE, ключевая особенность которой – работа в течение 9,5 часов без подзарядки. Увеличить время работы удалось за счет улучшения самой батареи, а также оптимизации производительности системы. Умный нетбук может самостоятельно снижать скорость работы процессора в зависимости от его нагрузки. Если не доверяете компьютеру – вы можете сделать это и вручную, нажав специальную клавишу. Нередко бывает, что пользователям совсем не обязательна высокая скорость работы в том же Photoshop или любой другой ресурсоемкой программе. Теперь этот параметр (следовательно – время автономной работы) можно регулировать как вручную, так и автоматически. В любом случае, новинка достойна внимания активных пользователей, часто использующих компьютер в пути.

10-цилиндровый

Кулер CoolerMaster V10

10-цилиндровые двигатели ставятся в легендарные суперавтомобили, которые недоступны простым смертным. Эти моторы двигают вперед быстрейшие машины мира и могут привести их водителей как к победе, так и к фатальной ошибке. К счастью, любители бытового разгона домашнего компьютера ничем не рискуют, покупая новый кулер под названием CoolerMaster V10, стилизованный, как вы догадались, под двигатель гоночной машины.

Используя новинку, энтузиасты своего дела имеют все шансы получить от своего процессора куда больше, чем он выдает в нормальном режиме работы. Суть в том, что для охлаждения горячих чипов используются элементы Пелетье, а также трехплоскостной алюминиевый радиатор с медными теплопроводными трубками. Отводом горячих потоков воздуха занимаются два тихих и эффективных кулера диаметром 120 мм. При этом уровень шума такой конструкции – всего лишь 17 дБ. Для улучшения эффективности работы системы на кулер надета массивная железная решетка. Будет крайне интересно протестировать эту яркую новинку, так как благодаря совмещению практически всех известных технологий охлаждения, она имеет все шансы дать 100 очков вперед любому другому кулеру.



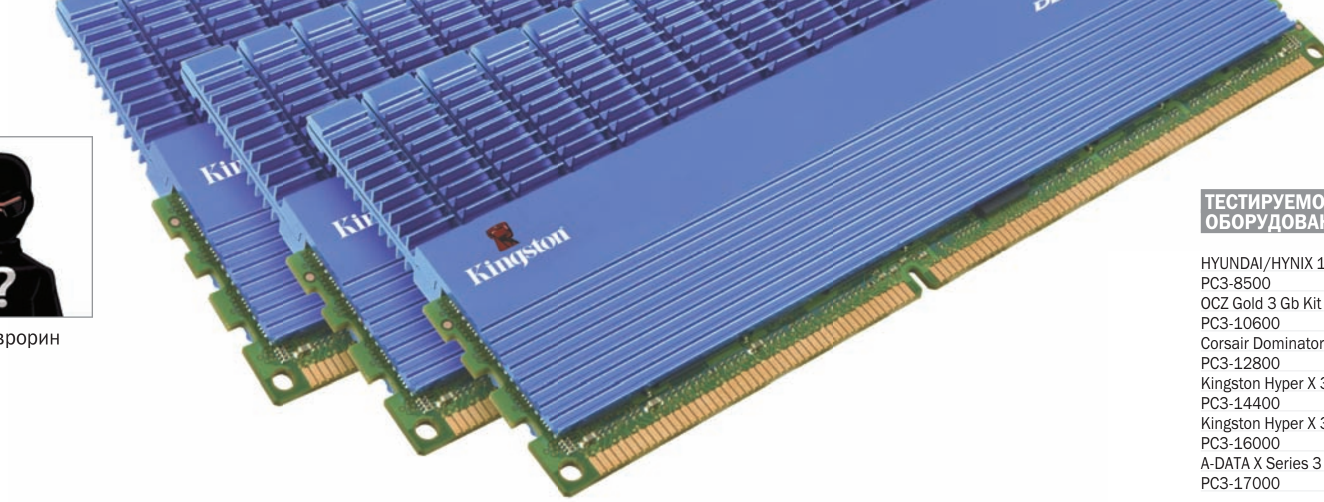


Тяжелая музыка без проводов

Домашний кинотеатр Samsung HT-BD8200

Всем известная южнокорейская компания представила инновационное, но при этом спорное решение для любителей качественного видео. Мы говорим о домашнем кинотеатре HT-BD8200, который сочетает в себе привод Blu-Ray, плеер с поддержкой всех известных форматов, возможность проигрывания видео с любых мобильных устройств (фотокамер, видеокамер и даже сотовых телефонов). Кроме того, он дружит с протоколом Bluetooth, а когда проигрывает музыку – передает низкие частоты на беспроводной сабвуфер.

Мы уверены, что качество будет, как минимум, на хорошем уровне, иначе смысла в выпуске такой модели просто нет. Впрочем, куда интереснее то, насколько тесно плеер дружит с различного типа файлами, так как именно возможность подключить, скажем, внешний жесткий диск и запустить фильм в Blu-Ray или HD-DVD сейчас является одной из самых востребованных у покупателей. Особенно если речь идет о столь многофункциональном и современном устройстве, как Samsung HT-BD8200.



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- HYUNDAI/HYNIX 1 Gb PC3-8500
- OCZ Gold 3 Gb Kit PC3-10600
- Corsair Dominator 6 Gb Kit PC3-12800
- Kingston Hyper X 3 Gb Kit PC3-14400
- Kingston Hyper X 3 Gb Kit PC3-16000
- A-DATA X Series 3 Gb Kit PC3-17000

Третье поколение

Тестирование модулей памяти DDR3

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор: Intel Core i7 920, 2,66 ГГц
Материнская плата: GigaByte GA-EX58-UD4
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4870
Жесткий диск: Western Digital WD1000FYPS
Блок питания: Thermaltake 1000W

Не так давно Intel представила новую платформу – набор системной логики Intel X58 и процессоры семейства Core i7. Мы уже тестировали материнскую плату на основе этого чипсета, вкратце рассказывали о новшествах, примененных при создании X58. Одно из них – поддержка трехканальной памяти DDR3. И именно изучению этих модулей посвящено наше тестирование. Мы взяли несколько комплектов от различных производителей. Часто, во многих обзорах, сравниваются модули с одинаковой скоростью, но в этом обзоре мы решили изучить все доступные в продаже комплекты. Так как сегодняшняя скорость работы DDR3 варьируется в диапазоне 1066 – 2133 МГц, модулей набралось достаточно много. Также, с учетом того, что мы давно не проводили тестирование оперативной памяти, мы решили уделить внимание основным характеристикам памяти, перспективам развития и пояснить некоторые настройки для оптимальной работы системы.

DDR3 – особенности и отличия от DDR2

Появившаяся в 2007 году оперативная память стандарта DDR3 стала наследницей почти исчерпавшего свои возможности DDR2. Каждое новое поколение памяти далеко не сразу раскрывает свой потенциал и возможности. Та же DDR2 долгое время страдала из-за больших, в сравнении с DDR1, задержек. И лишь спустя некоторое время она смогла взять реванш, благодаря значительно большим частотам и выходу новых системных чипсетов. С DDR3 ситуация чуть проще. Уже первые инженерные образцы показывали стабильно высокую скорость работы, практически во всех тестах память не уступала DDR2, работающей на такой же скорости. Но так как модули DDR3 800 и 10066 МГц были лишь первыми ласточками, то сегодняшние 1600 МГц, 1800 МГц и более скоростные модели легко оставляют позади даже самые быстрые DDR2 планки. Будущее именно за этим стандартом, и с этим согласны абсолютно все производители, постепенно переводящие продукцию на новый стандарт (это касается материнских плат и наборов системной логики). Та же AMD наконец представила набор системной логики с поддержкой нового типа памяти. Что касается Intel, то еще в чипсете P35 была реализована подобная возможность.

На сегодняшний день в продаже встречаются модули со скоростью работы от 1066 МГц до 2133 МГц. Технически потенциал DDR3 ограничивается 2400 МГц, однако стоит ожидать и более высоких эталонов скорости в ближайшем будущем. Также было и с DDR2, которая официально стандартизирована для скоростей до 1066 МГц, но в продаже встречались даже 1250 МГц комплекты.

Уменьшенный до 90 нм технический процесс при производстве чипов DDR3 памяти позволил снизить требования к питанию, а также повысить тактовые частоты модулей. К примеру, стандартное требование к напряжению у DDR3 составляет 1.5 В, а в случае DDR2 уже 1.8 В. Некоторые оверклокерские модули требуют повышенного напряжения, но то же самое можно сказать и про DDR2. Особенно важно это для мобильных компьютеров, где снижение требований к питанию заметно продлевает время автономной работы.

Не лишним будет отметить, что конструктивно модули DDR2 и DDR3 сильно различаются и установить новую память в старый слот невозможно. Однако в продаже присутствует немало материнских плат, в которых реализована одновременная поддержка как DDR2, так и DDR3 памяти.

В новой платформе Intel Core i7 заявлена поддержка только DDR3 памяти, в обозримом будущем – подобного шага можно ожидать и от AMD. Довольно скоро этот тип ОЗУ станет единственным актуальным вариантом. До появления DDR4, конечно.

Цены, которые изначально были космическими, резко пошли вниз. Здесь прослеживается прямая зависимость от объемов производства того или иного типа памяти. Соответственно, как только более половины заводов перейдут на выпуск чипов DDR3, цена ощутимо снизится. Проиллюстрируем это заявление сегодняшними ценами – гигабайт DDR1 со стандартным рейтингом PC-3200 (400 МГц) сейчас стоит около 43 долларов, гигабайт DDR2 со стандартным рейтингом PC2-6400 (800 МГц) стоит 16 долларов, а гигабайт PC3-10600 (1333 МГц) – 26 долларов. Нетрудно догадаться, что очень и очень скоро чаша весов склонится в пользу DDR3.

Рейтинги и стандарты

Мы решили, что после долгого перерыва будет не лишним напомнить, как именно вычисляют рейтинги памяти и что они собой символизируют. Здесь все на самом деле очень просто. Рейтинг показывает максимально возможную скорость передачи информации для данного типа памяти. Скорость передачи зависит от частоты – количества тактов в единицу времени, и ширины шины памяти. Ширина SDRAM (к которой относится и DDR) составляет 64 бита, или 8 байт. Соответственно, рейтинг, к примеру, DDR3 1600 МГц составляет 1600, умноженное на 8, что равняется 12800. Стандарты принимает центр JEDEC – сертификационная организация в IT-индустрии. Однако они носят скорее рекомендательный характер. К примеру, DDR2 память максимально была сертифицирована для работы на частоте 1066 МГц (PC2-8500), однако многие компании предлагали экстремальные модули, такие как PC2-10000, то есть работающие на 1250 МГц. Ничего противозаконного здесь нет – производитель даже официально не сертифицированной памяти самостоятельно несет ответственность за ее работу и отвечает по предоставленным гарантийным обязательствам.

Дорогая память: за и против

Наверное, многие заметили, что цена на некоторые модули заметно выше, чем на другие, лишь немного уступающие им в характеристиках. Многие производители проводят отбор чипов при производстве, выбирая самые скоростные и стабильные (априори, при производстве не все чипы могут работать на высокой скорости, и регулировать этот параметр практически невозможно). Именно поэтому цена на них заметно выше, чем на стандартные комплекты. Также они способны работать при меньших задержках и легко могут быть разогнаны для увеличения производительности. Однако нет смысла приобретать быструю память для ее функционирования в стандартном компьютере. Для реального эффекта желательно, чтобы частота системной шины соответствовала частоте памяти – именно тогда возможен сильный скачок производительности. Таким образом, приобретать быстрые модели имеет смысл только тем, кто готов заняться разгоном своего процессора при помощи увеличения частоты системной шины. В современных условиях это не слишком опасно, однако потребует дополнительных вложений для покупки мощного кулера и просторного системного блока.

Задержки памяти

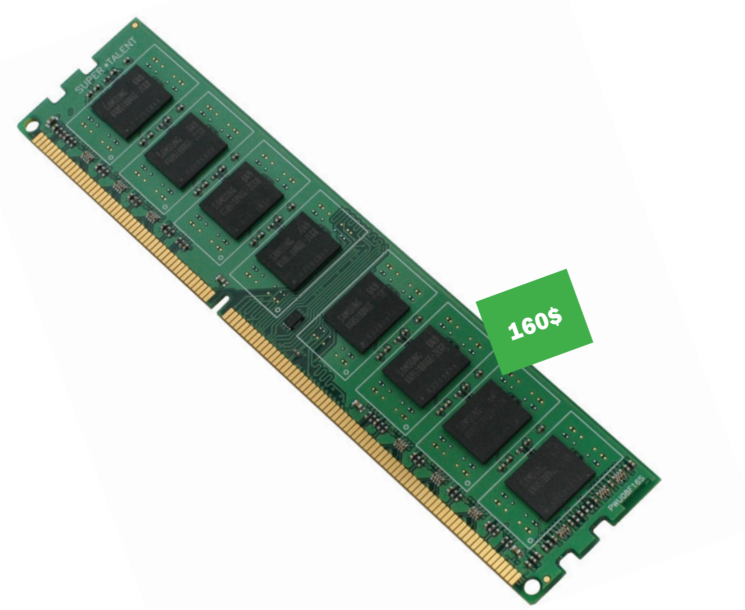
Важный параметр оперативной памяти – задержки. Обычно они записываются в формате 8-8-8-24. Разумеется, числа могут быть совершенно иными. Первое число – это время ожидания в циклах между запросом данных центральным процессором и временем, когда ОЗУ подготовит к работе ячейку памяти. Второе число – задержка между временем получения номера столбца и временем получения данных из ячейки. Третье – время накопления заряда, для обновления памяти. Четвертое число - отношение интервала, в течение которого строка открыта для переноса данных, к периоду, в течение которого завершается полный цикл открытия и обновления ряда данных. Чем меньше эти параметры, тем быстрее работает память, и быстрая, скажем, 800-мегагерцевая память может показать примерно те же результаты, что и стандартная 1066 МГц ОЗУ. Дорогие планки памяти характеризуются как раз тем, что могут работать не только при повышенных частотах, но и на пониженных таймингах. В процессе теста мы экспериментировали с подобным разгоном, чтобы отметить интересные модули памяти.

Методика тестирования

К нам на тесты приехали модули различных объемов, поэтому тестирование в стандартных приложениях было бы не слишком объективным. Вполне понятно, по каким причинам комплект на 6 Гбайт покажет лучшую производительность, нежели 3-гигабайтный набор. Особенно в требовательных приложениях, вроде того же Crysis, Far Cry 2 или 3DMark Vantage, запущенных в среде «прожорливой» Windows Vista. Поэтому нашей целью было измерить то, как сильно влияет скорость памяти на производительность системы. Также мы немного разнообразили сводный тест тем, что попытались разогнать каждый из доставшихся нам модулей. Очевидно, что хороший комплект, работающий на небольшой частоте, имеет куда больший разгонный потенциал, чем экстремальная модель, из которой выжаты все соки. При условии значительной разницы в цене, покупка памяти для дальнейшего ее разгона может быть весьма оправдана. Для проведения тестов мы использовали классические утилиты MemTest86+ и SiSoftware Sandra последних версий. Первая служит отличным «фильтром» для определения стабильности работы памяти при разгоне, а вторая измеряет пропускную способность памяти – один из важнейших параметров при работе. Сразу хочется оговориться, что память с большей частотой обычно показывает большую пропускную способность, чем модули с меньшей частотой. Однако этот тест сделан не для того, чтобы доказать превосходство DDR3 2133 МГц над всеми остальными модулями памяти. Цель: выяснить соотношение цены и производительности. Очевидно, что далеко не все согласны переплачивать 30-40 процентов исходной стоимости в погоне за парой процентов производительности.

HYUNDAI/HYNIX 1 Gb PC3-8500

Самая стандартная память, которую можно встретить в продаже практически в любой «железной» палатке. Что, впрочем, никоим образом не является ее недостатком. Модули Hyundai/Hynix совершенно стабильно работают на своей штатной частоте, а некоторые экземпляры неплохо гонятся по таймингам. К примеру, доставшиеся нам на тесты планки памяти заработали на 7-6-6-20, удачно пройдя все испытания. Однако важно уточнить, что эти модули продаются по отдельности, что, конечно, снижает стоимость производства трехканальной системы, однако сколько-нибудь серьезный разгон невозможен. Причина в том, что вероятность покупки сразу трех стабильных и быстрых планок практически нулевая. Также мы бы не рекомендовали покупать эти модули для использования в составе мощных систем, пусть даже и не разогнанных. Дело в том, что отсутствие какой-либо системы охлаждения может привести к сбоям в работе системы. Хоть сами модули вряд ли сильно нагреются, «горячая обстановка» в системном блоке может критически повлиять на стабильность их работы. Однако для стандартного ПК, от которого не требуются оверклокерские возможности, – практически оптимальный выбор. Достаточно лишь глянуть на цену этого 6-гигабайтного набора.



4

\+ оптимальный выбор для простого ПК

− не продается комплектом



OCZ Gold 3 Gb Kit PC3-10600

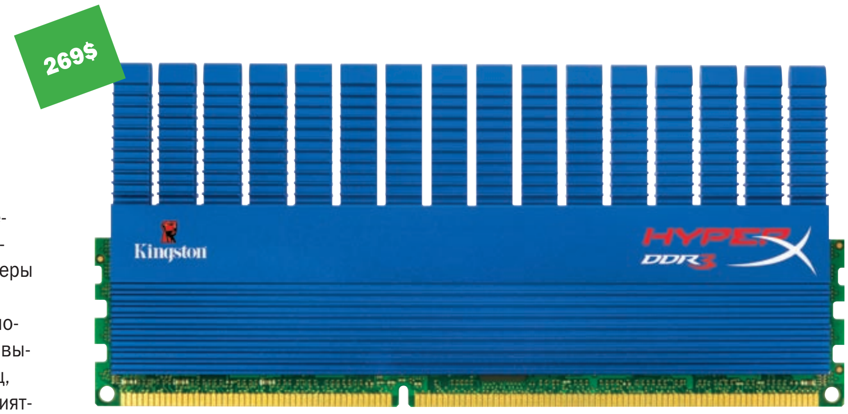
Очень недорогой и быстрый комплект. Кого-то разочарует его небольшой объем, однако цена его вполне адекватна. Это самый настоящий «kit», три планки в нем специально подобраны и обладают примерно схожими способностями к работе на высоких частотах. Штатная частота этого комплекта составляет 1333 МГц, однако в наших тестах память стабильно заработала на 1400 МГц. Мы также попробовали снизить тайминги и добились стабильного прохождения тестов при конфигурации 8-8-8-19. Конечно, не рекорд, возможно – получилось бы путем долгих экспериментов еще снизить один из параметров, но нас результат вполне устроил. Скорее всего, причина успеха не столько в выборке модулей, сколько в повышенном напряжении, подаваемом на чипы памяти. Если стандартный параметр составляет 1.5 В, то эти модули требуют 1.65 В. Важно уточнить, что величина эта не стандартна, поэтому вам придется вручную выставить ее в настройках BIOS. При этом главное не переиграть с настройкой – сильное увеличение (выше 1.65 В) может вывести модули из строя.

4

\+ стабильная работа на высокой частоте

− нежелание памяти работать на значительно сниженных таймингах

Kingston Hyper X 3 Gb Kit PC3-14400



Kingston заметно модифицировала свои высокоскоростные модули памяти. Теперь они все больше напоминают продукцию Corsair, зато куда лучше поддаются разгону. Во всяком случае, HyperX стандарта DDR2 редко выбивалась в лидеры по стабильности работы на высоких частотах. Зато теперь здесь полный порядок – редкие еще 1800 МГц модули стоят довольно недорого, а при разгоне спокойно заработали на 1900 МГц и даже выше. Возможно, секрет в изначально высоких таймингах. Однако мы запустили систему на штатной частоте в 1800 МГц, уменьшив их до более приятных 8-8-8-24, и все заработало! Кроме того – с приятной прибавкой в производительности. Пусть и чисто теоретической (заметить «на глаз», разницу в 200-400 МГц при работе в Windows достаточно сложно). На эти модули также можно попробовать прикрутить внешний вентилятор и заставить их работать на еще больших частотах, чтобы не платить деньги за чересчур дорогие и редкие 2000 МГц модули памяти.

4

\+ отличная скорость за невысокую стоимость

– высокие штатные тайминги

A-DATA X Series 3 Gb Kit PC3-17000



4

\+ самые быстрые модули

– слабые возможности разгона

А вот и самый быстрый в нашем тесте комплект оперативной памяти. A-DATA действительно постаралась, так как для запуска на подобной частоте и с вышеуказанной конфигурацией таймингов эти модули требуют 2.05 В питания, или даже больше (официально поддерживается до 2.15 В). Не каждая материнская плата на такое способна, поэтому по умолчанию память работает на скромной частоте 1333 МГц. Однако после ручного выставления параметров все заработало «на ура». Мощные радиаторы и дополнительные кулеры – это плюс, однако их шум выше, чем у многих процессорных вентиляторов. Очевидно, что маленький кулер шумит заметно сильнее, а если их два – ситуация только ухудшается. Однако не в каждом системном блоке есть возможность установить на модули памяти хотя бы 80-мм вентилятор, поэтому выбор A-DATA вполне объясним. Попытки разгона заставили модули работать на рекордной частоте в 2200 МГц, но дальше MemTest стабильно выдавал ошибки. Именно столь небольшой процент разгона и не дал возможность этому комплекту памяти получить главный приз. Однако для тех, кто ищет самое-самое быстрое решение, это будет одним из немногих вариантов для покупки.

Corsair Dominator 6 Gb Kit PC3-12800



В качестве 1600-мегагерцевого комплекта нам достался пафосный набор производства всем известной компании Corsair Memory. В мощной упаковке лежали три запечатанных в пластины модуля. Система охлаждения достойна всяческой похвалы – она крайне эффективно справляется с нагревом модулей. Особо рьяные поклонники разгона могут попробовать присоединить к вершинам радиаторов кулер – сюда неплохо подойдет 80 или 120-мм вентилятор. Таким образом, процесс отвода горячего воздуха будет заметно ускорен. Память стабильно работала не только на штатных частотах, но и на 1800 МГц, правда тайминги нам пришлось немного увеличить. Напряжение здесь также нестандартное – 1.65 В, и его необходимо либо выставить в BIOS самостоятельно, либо применить профиль Intel XMP (функция, которая автоматически выставляет параметры быстрых модулей памяти в системных платах Intel). Обычно мы не критикуем цену продукта, так как у каждого свои взгляды на этот счет. Однако здесь она несколько необоснованна, среди продукции конкурентов есть более скоростные комплекты, стоящие примерно столько же.

4

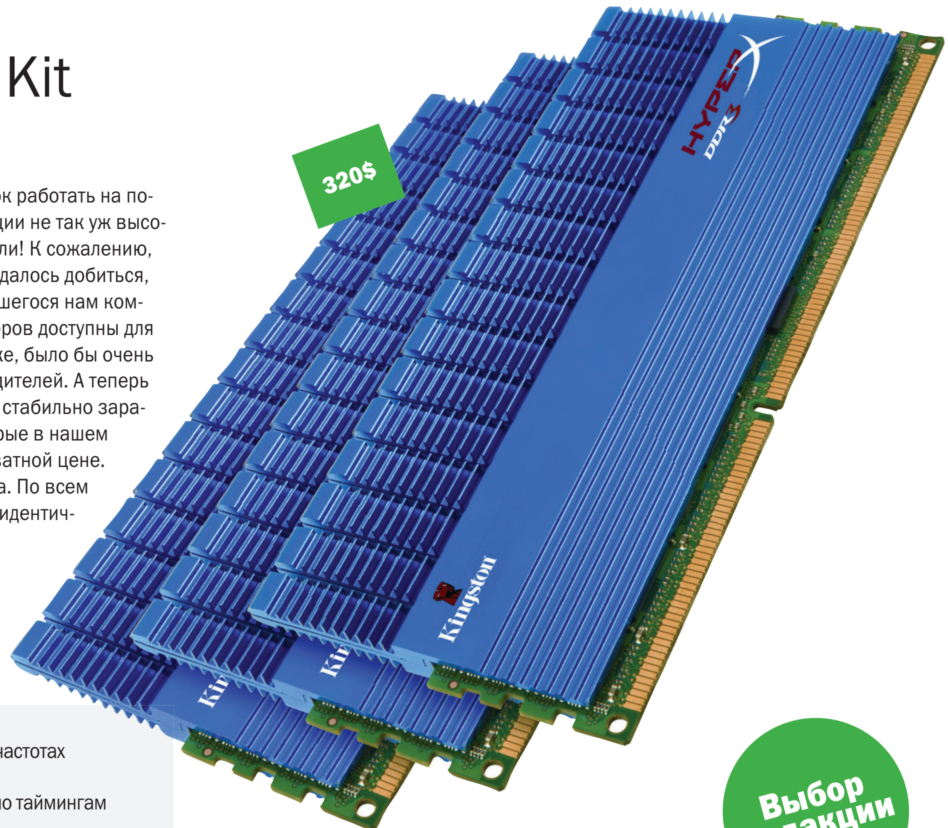
\+ хорошие тайминги

– подобная цена необоснованна

Kingston Hyper X 3 Gb Kit PC3-16000

Мы выделили в недостатки этого комплекта нежелание планок работать на пониженных таймингах. Однако они и в стандартной конфигурации не так уж высоки – они соответствуют тем, что применены в 1800 МГц модели! К сожалению, выставить 9-9-9-24 у нас не получилось, самое лучшее, чего удалось добиться, это 9-9-9-26, но это вполне может быть особенностью доставшегося нам комплекта. Так получилось, что среди 1800 МГц и 2000 МГц наборов доступны для тестов были именно решения от Kingston, хотя нам, конечно же, было бы очень интересно посмотреть возможности наборов других производителей. А теперь главное! Простое нажатие нескольких клавиш – и эти модули стабильно заработали на частоте 2133 МГц, ровно так же, как и самые быстрые в нашем обзоре планки A-DATA! И все это по вполне доступной и адекватной цене. Именно поэтому Kingston Hyper X получает главный приз теста. По всем остальным эксплуатационным характеристикам это решение идентично 1800 МГц версии.

320$



Выбор редакции

5

\+ отличная работа на повышенных частотах

– нежелание модулей разгоняться по таймингам

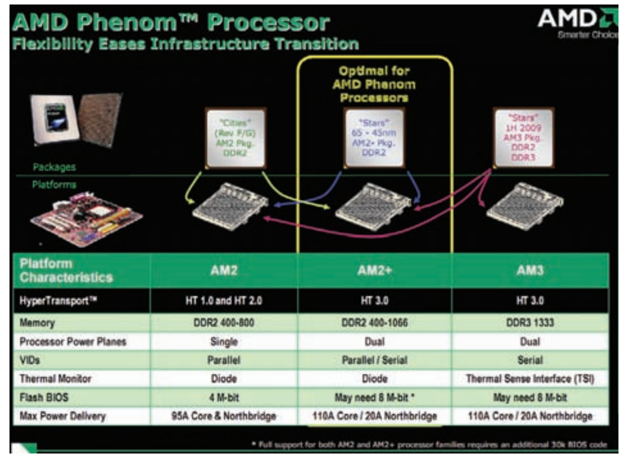
Название	**HYUNDAI/HYNIX 1 Gb PC3-8500**	**OCZ Gold 3 Gb Kit PC3-10600**	**Corsair Dominator 6 Gb Kit PC3-12800**	**Kingston Hyper X 3 Gb Kit PC3-14400**	**Kingston Hyper X 3 Gb Kit PC3-16000**	**A-DATA X Series 3 Gb Kit PC3-17000**
Модель:	HMT125U6AFP8C	OCZ3G1333LV3GK	TR3X6G1600C8D	KHX14400D3T1K3/3GX	KHX16000D3T1K3/3GX	нет данных
Конфигурация:	3x2 Гбайт,	3x1 Гбайт	3x2 Гбайт	3x1 Гбайт	3x1 Гбайт	3x1 Гбайт
Рабочая частота:	1066 МГц	1333 МГц	1600 МГц	1800 МГц	2000 МГц	2133 МГц
Тайминги:	7-7-7-20	9-9-9-20	8-8-8-24	9-9-9-27	9-9-9-27	10-10-10-30
Напряжение питания:	1.5 В	1.65 В	1.65 В	1.65 В	1.65 В	2.05 В
Система охлаждения:	отсутствует	алюминиевые теплоотводные корпуса	алюминиевые теплоотводные корпуса с радиаторами	алюминиевые теплоотводные корпуса с радиаторами	алюминиевые теплоотводные корпуса с радиаторами	алюминиевые теплоотводные корпуса с радиаторами, два вентилятора 50 мм
Поддержка XMP:	нет данных	есть, версии 1.2	есть, версии 1.2	есть, версии 1.2	есть, версии 1.2	есть, версии 1.2
Комплектация:	OEM	стандартная	стандартная	стандартная	стандартная	стандартная

Выводы

Мы протестировали шесть различных комплектов памяти и раздали награды. Определенно, за сочетание цены, качества и средств охлаждения, приз «Лучшая покупка» присуждается 1333 МГц модели от OCZ. А «Выбор редакции» остался за продукцией Kingston, которая при стандартных 2000 МГц стабильно заработала на 2133 МГц! Очень большой шаг для компании, которая теперь будет известна не только своими массовыми наборами памяти, но и истинно оверклокерскими комплектами.



Справа: Преимущество AMD Phenom II состоит в том, что новые процессоры можно устанавливать на старые платформы. Возможно, для этого придется сменить прошивку BIOS на системной плате, однако это не столь высокая цена для тех, кто предпочитает не переплачивать за апгрейд.



Слева: На этом листе презентационного проспекта, который AMD демонстрировала всем журналистам во время анонса, указаны основные преимущества текущих моделей процессоров, а также дальнейшие перспективы развития. Как видите, до AM3 не так уж и далеко.

Красный дракон

Пара слов о платформе AMD Dragon

ТЕКСТ
Евгений Попов

Несмотря на мировой финансовый кризис и различные экономические трудности, крупные компании продолжают выводить на рынок новые системы и процессоры, призванные повысить производительность настольных компьютеров. Недавно компания AMD в рамках выставки CES 2009 анонсировала программно-аппаратную платформу AMD Dragon, а вместе с ней и процессоры нового поколения AMD Phenom II.

Зачем нам дракон?

В рамках платформы AMD Spider были представлены процессоры Phenom, ставшие фактически новой вехой развития ЦП. Ну а платформа AMD Dragon – это своего рода эволюция технологии. Не стоит забывать и о полновесных наборах системной логики седьмой серии, куда входит популярный чипсет AMD 790FX, кроме того, напомним, что производитель позиционирует AMD Dragon как платформу для геймеров и энтузиастов, так что новинка достаточно интересна для нас и, конечно, для вас.

Выпуск AMD Dragon вполне закономерен. За время существования Spider производитель выпускал новые процессоры, с учетом 65-нанометрового технологического процесса, а графические чипы Radeon HD 3000 получили продолжение в модели Radeon HD 4000. Актуальными до сегодняшнего момента остаются только чипсеты седьмой серии, так что изготовление более совершенной основы и ее последующий анонс были делом времени.

Особенности AMD Dragon

Любая платформа состоит из трех базовых элементов: процессор, системная плата с набором системной логики и, наконец, графические платы. Главную роль в последнем обновлении играют процессоры AMD Phenom второго поколения. Они сделаны с соблюдением норм технологического процесса 45 нм. В определенной мере графическая серия Radeon HD 4000 была заимствована у Spider, и пока что остается наиболее производительным решением AMD. Наборы логики создатели заменять не стали, так что по сути это все те же AMD 7x0. Мало того, AMD планирует дальнейшее совершенствование тоже производить без замены чипсета, мотивируя это тем, что текущие модели имеют все необходимое для обеспечения эффективной работы других элементов компьютера.

Что же получает пользователь, сделавший ставку на «красного дракона»? В первую очередь, архитектурные усовершенствования AMD Phenom и оптимизацию работы благодаря программному пакету AMD OverDrive 3.0. Утилита примечательна тем, что может работать не только с отдельным компонентом системы, как это делают большинство твик-клиентов, которыми пользуются любители «разгона». Программа AMD OverDrive 3.0 предназначена для работы и с процессором, и с видеокартой, не говоря уже о системной логике. Разгонный потенциал процессоров, к слову, помогает раскрыть специальная технология Advanced Clock Calibration. Плюс пользователь получает улучшенный антиалиасинг и анизотропную фильтрацию вплоть до уровня X24 CFAA. Стоит отметить и поддержку уже знакомых нам технологий DirectX 10.1, ATI CrossFireX, ATI Avivo HD и PCI Express 2.0.

Что касается видеокарт, то мы уже не раз посвящали обзоры представителям четвертой серии продуктов AMD Radeon HD 4000. Они построены на чипе RV770, который обладает 800 потоковыми процессорами, 40 текстурными блоками, 16 блоками ROP и поддерживает ATI PowerPlay и ATI Stream. Наконец, добавим, что вместе с анонсом платформы был представлен и новый графический чип.

Процессоры AMD Phenom II

Первое поколение процессоров AMD Phenom было сделано с учетом технологии 65 нм и реализовано на базе уже существовавшей архитектуры. Отметим, что вторая волна «феноменальных» ЦП от компании AMD использует новое поколение архитектуры под названием Shanghai.

Само ядро получило название Deneb, а на его базе было изготовлено две модели. Совсем скоро линейка пополнится разнообразными вариациями, а пока что пользователям доступны версии AMD Phenom II 940 и AMD Phenom II 920. Главное, что изменилось, – технический процесс. Тактовая частота возросла, однако сильно уменьшился TDP. Кэш L3 тоже заметно подрос. В наборе пользователь получает поддержку технологии Cool'n'Quiet 3.0. По заявлению производителя, она на 50% эффективнее предыдущей версии. Следует отметить, что сильно снизился порог энергопотребления, а это дает простор для оверклокеров. Сокет при этом остался прежним, то есть процессор с легкостью можно установить на 950-пиновый разъем Socket AM2+, благодаря чему пользователю гораздо легче производить апгрейд, и тем более проще переходить с платформы Spider на Dragon.

Отметим также, что процессоры Phenom II X4 обладают встроенным двухканальным контроллером памяти, поддерживающим память типа DDR2 с частотой 1066 МГц. Присутствует здесь, естественно, поддержка шины Hyper-Transport 3.0, а также множества других инновационных технологий: Direct Connect Architecture, AMD Wide Floating Point Accelerator, AMD Memory Optimizer Technology, AMD Digital Media Xpress 2.0 и AMD Balanced Smart Cache. Большинство из них оптимизируют работу процессора при взаимодействии с отдельными элементами системы. В частности, AMD Balanced Smart Cache сокращает задержки оперативной памяти, а AMD Wide Floating Point Accelerator позволяет более эффективно производить вычисления с плавающей точкой.

Позиционирование

Главным оружием AMD, которым наповал разит компания конкурентов, является низкая стоимость продуктов. Если уж решения AMD не могут победить процессоры Intel и видеокарты NVIDIA в техническом плане, то переиграть на ценовом поле им вполне по силе. Так, стоимость готового системного блока на базе AMD Dragon, по информации самого производителя, обозначится в районе 750$, при этом в AMD заявляют, что аналогичные решения от конкурентов будут ощутимо дороже. Не станем оспаривать это заявление – отметим только, что мы провели тест AMD Phenom X4 II, и, увы, результаты спорные. С одной стороны, предложение от AMD заманчиво с точки зрения цены, с другой – производительность самого мощного процессора далека от того же Core i7. Однако у Intel отсутствует слаженная работа аппаратной и программной части, также как и нет толковых инструментов для работы с ними. В общем, экономные пользователи, которые любят доводить железо до ума своими руками, наверняка обратят внимание на «красного дракона» и позволят-таки ему расправить крылья. **СИ**



ТЕКСТ
Кирилл Аврорин

Сила двух

Видеокарта XFX GeForce GTX 295

Запуская новые видеокарты, в NVIDIA хотели не просто улучшить производительность текущих моделей, но и создать самую быструю на сегодня видеоплату. На роль лидера, заметим, вполне заслуженно претендует старшая модель GeForce GTX 295, она же главный конкурент двухпроцессорному монстру от AMD – ATI Radeon HD 4870 X2. Рецепт приготовления лучшей модели прост: инженеры NVIDIA совместили два чипа GT200 в, так сказать, бутерброд, и запустили в продажу по средней цене 750 долларов. Сила, как говорится, есть, ума не надо.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
NVIDIA GT200
Частота чипа:
2x576 МГц
Частота памяти:
999 (1998) МГц
Объем памяти:
2x896 Мбайт GDDR3
Частота блока шейдеров:
1242
Ширина шины памяти:
2x448 бит
Интерфейс:
PCI-Express 2.0
Технология производства:
55 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Начнем наш рассказ с конфигурации платы, которая действительно очень сильно напоминает бутерброд. NVIDIA GeForce GTX 295 состоит из двух отдельных печатных плат, на каждой из которых расположены чип GT200, 896 Мбайт памяти и прочие необходимые компоненты. Между платами находится массивная система охлаждения. Она состоит из алюминиевого теплоотводного блока, крупной медной вставки, которая соприкасается с процессором во время работы, и классической турбины, выводящей потоки горячего воздуха за пределы корпуса. Казалось бы, идеальная схема охлаждения, но на практике даже она полностью не справляется с жаром от двух чипов.

Разумеется, в видеокарте используются процессоры GT200 последнего поколения, произведенные по 55-нанометровому техническому процессу. Однако их частота заметно снижена, по сравнению с той же GeForce GTX 285. Скорость работы процессора составляет 576 МГц, а памяти – всего лишь 999 МГц. Такой подход обусловлен исключительно соображениями безопасности, так как высокие частоты однопроцессорной модификации могут привести к перегреву. Еще одно ограничение – 28 блоков ROPs, взамен 32 у GTX 280 и GTX 285.

Даже без реальных тестов можно заранее быть уверенными в том, что связка из двух GeForce GTX 285 покажет значительно более высокие результаты, нежели одна GeForce GTX 295. С другой стороны, не ограниченные финансами пользователи могут построить систему из двух GeForce GTX 295 (заметим, что четыре установить невозможно), и легко добиться рекордов в любых бенчмарках. Видеосистема в этом случае слабым звеном точно не станет.

Как и в GeForce GTX 285, в GeForce GTX 295 были использованы различные схемы экономии энергии. Так, максимальное энергопотребление платы составляет 289 ватт, но, при этом, официальные требования к блоку питания в системе остались скромными – всего 680 ватт.

Чтобы проверить видеокарту в деле, мы запустили стандартный набор тестов, сравнив полученные результаты с ATI Radeon HD 4870 X2 – главным, и единственным конкурентом GeForce GTX 295. Видеокарта без усилий прошла все испытания, но попытки сколько-нибудь значимого разгона (30-40 МГц) привели к появлению многочисленных артефактов, а еще больший разгон просто «повесил» систему намертво. По данным утилиты Riva Tuner 2.22, с помощью которой мы отслеживали температуру видеокарты, в рабочем режиме на стандартных частотах датчик выдавал около 88 градусов Цельсия. В пиковых же ситуациях, после длительного тяжелого теста, она возрастала до 94 градусов. Ну а разгон приводил к критическому увеличению температуры, что, возможно, являлось причиной столь слабых оверклокерских возможностей платы.

Однако при определенных минусах GeForce GTX 295 действительно показала всю мощь двухпроцессорного решения, особенно в «тяжелых» режимах.



\+ потрясающая производительность в «тяжелых» режимах

– не самая лучшая система охлаждения

Название	Grand Theft Auto 4, 1280x1024, High	Unreal 3, High, 1280x1024	Crysis, High Detail, 16X AAF	3DMark Vantage, Marks
GeForce GTX 295	91.87	243	45,32	16354
Radeon HD 4870 X2	85.18	211	40,21	17005

Выводы

Дебют топового решения NVIDIA состоялся. В игре Crysis плата демонстрирует значительное преимущество перед Radeon HD 4870 X2, примерно та же картина наблюдается в GTA IV. Однако в 3DMark Vantage вперед вышла модель от ATI – хотя и небольшой, но прирост был все же у Radeon HD 4870 X2. Что же делать пользователям? В первую очередь выждать, пока цены на новинку стабилизируются и снизятся хотя бы на 120-150 долларов. После этого, если ATI не станет резко снижать цену на свою модель, есть смысл приобрести GeForce GTX 295. Если же ATI сбросит цены (а такая возможность более чем реальна), успех GeForce GTX 295 на рынке окажется под большим вопросом.



ТЕКСТ

Кирилл Аврорин

Сила в одном?

Видеокарта XFX GeForce GTX 285

Все мы ждали нового поколения видеокарт NVIDIA. Давно было известно, что революцию компания не планирует, но модернизация существующей линейки будет значительной. Мы протестировали две из трех анонсированных плат – GeForce GTX 285 и GTX 295, а оба теста решили разместить в одном номере. Эти платы имеют массу различий, и мы рекомендуем ознакомиться с двумя обзорами, независимо от того, какую модель вы желаете приобрести. Тестируемые нами платы производства компании XFX, но на рынке уже существует множество вариантов и других марок.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование чипа:
NVIDIA GT200

Частота чипа:
648 МГц

Частота памяти:
1242 (2484) МГц

Объем памяти:
1024Мбайт GDDR3

Частота блока шейдеров:
1457

Ширина шины памяти:
512 бит

Интерфейс:
PCI-Express 2.0

Технология производства:
55 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)

Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)

Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)

Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт

DVD-привод:
LG GSA-H62N

Корпус:
GMC R2 TOAST

БП:
CoolerMaster 1000W

Операционная система:
Microsoft Windows Vista Ultimate

Ключевое отличие новой линейки – переход NVIDIA на техпроцесс 55 нм. Напомним, что при выпуске предыдущих видеокарт NVIDIA GeForce GTX 260 и GTX 280 использовался 65-нанометровый технический процесс. Кроме того, заметно уменьшилась площадь чипа – с 576 до 470 кв. мм, что позволило увеличить тактовую частоту процессора. К слову, новая маркировка не была присвоена переработанному процессору, так что по-прежнему называется GT 200, но на деле его тактовая частота увеличилась с 576 МГц до 648 МГц. Соответственно, стала больше и частота блока шейдеров – теперь она составляет 1457 МГц против 1242 МГц у GTX 260 и 1296 МГц у GTX 280.

Надо сказать, что протестированная нами новинка, конечно же, в первую очередь конкурирует с GeForce GTX 280, а если быть точным, не просто соперничает, а в скором времени попросту вытеснит ее с рынка, так как никаких преимуществ у GTX 280 не осталось. Впрочем, младший GeForce GTX 260 тоже будет вытеснен обновленной моделью GeForce GTX 260V2. Эта модель, произведенная по 55-нанометровым нормам, может работать на гораздо более высоких частотах, чем предыдущие образцы, хотя отметим, что первые версии пока трудятся на прежних частотах.

В скором времени линейка топовых однопроцессорных плат NVIDIA будет представлена лишь двумя моделями – GeForce GTX 260V2 и GeForce GTX 285. Помимо более высоких частот, платы характеризуются меньшим энергопотреблением. Так, GeForce GTX 285 потребляет всего 183 Вт, тогда как GeForce GTX 280 требовал 236 Вт. Вместе с тем, была снижена себестоимость производства плат, так что теперь рекомендуемая розничная цена GeForce GTX 285 составляет $399. К сожалению, российские продавцы предлагают ее сейчас примерно за $550. В нынешних тяжелых условиях ожидать больших продаж по столь завышенной стоимости не приходится, но, как нам кажется, в ближайшем будущем цены на эту новинку стабилизируются, и ее можно будет купить за вполне адекватные деньги.

Разобрав плату, мы увидели классическую двухслотовую систему охлаждения. В центре платы находится процессор, вокруг него в форме классического квадрата расположены чипы памяти. Сверху надет алюминиевый радиатор с медной теплоотводной пластиной, от которой отходят медные трубки диаметром примерно 5-6 мм. От полностью медной системы охлаждения NVIDIA отказалась. Мы обращаем на это внимание, потому что чип GT 200, несмотря на модернизацию, все равно остался довольно горячим, и рабочая температура в диапазоне 65-85 градусов для него обычно дело. При таком раскладе дополнительное охлаждение никак не помешает.

Тестируя GeForce GTX 285, мы добавили к списку приложений недавний хит – GTA IV, которая, в отличие от предыдущих серий GTA, весьма требовательна к железу, и если вы желаете поиграть на максимальных настройках, придется приобрести действительно топовую начинку для вашего ПК.



550$

РЕЗУЛЬТАТЫ

Crysis, High Detail, 1280x1024	53.24 FPS
3DMark Vantage, Marks	12567
GTA IV, 1280x1024, High	58,11 FPS
Unreal 3, High, 1280x1024	117 FPS
	17653

\+ самое мощное однопроцессорное решение

– явно завышенная стоимость

Выводы

GeForce GTX 285 – это действительно мощная однопроцессорная видеокарта, которая требует сравнительно немного электроэнергии и в будущем, вероятно, будет стоить значительно меньше. Ее нет смысла покупать прямо сейчас, так как в ближайшие месяц-два цены должны стабилизироваться. Кроме того, видеокарта отличается высокой производительностью во всех приложениях: провалов, в отличие от конкурентов, практически нет. И уже начали появляться первые оверклокерские модели, что говорит о неплохом разгонном потенциале этой карты.





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Превышение скорости

О развитии по спирали написаны мегабайты книг. И форма их подтверждает содержание – сперва информацию нужно где-то хранить, затем ее необходимо передавать. Но если бы человечество до сих пор довольствовалось только текстом, никакой спирали не было бы и в помине.

Любой побывавший в Европе (а тем паче в Китае или Японии) россиянин начинает тихо ненавидеть отечественные железные дороги. После скоростных поездов, покрывающих 500 километров за 2-3 часа, кажутся несуразными наши зеленые тепловозы, развивающие 80 км/ч при попутном ветре. И ситуация исправится вряд ли. Дело тут не в климате, которым так любят прикрывать собственную бездарность строители, и не в деньгах, и не в отсутствии разработок. Все просто – скоростных дорог у нас нет, потому что они никому не нужны.

Конечно, такое суждение слишком резко. Но от этого оно не становится менее верным. Восстанавливая сеть железнодорожных путей в послевоенной Германии, руководители обеих ее частей осознавали, что без быстрой связи между небольшими городами стране просто не выжить. И поддержанная децентрализация привела к тому, что спустя полвека более половины населения не считает зазорным работать в соседнем городе – если измерять расстояние временем, оно меньше чем от Бибирева до Чертанова. А половина – это уже движущая сила, потребности которой надо удовлетворять. И мы видим классический случай замкнутого круга – есть необходимость в скорости из-за децентрализации, которая развивает скоростной транспорт, который поддерживает децентрализацию, которая… К чему была эта длинная метафорическая конструкция? Все просто – в компьютерной отрасли все точно так же, и сейчас мы наблюдаем один из интереснейших витков.

Долгое время большему развитию были подвержены средства хранения информации – но не средства ее передачи. Фактически с появления USB 2.0 в начале 2000-х годов изменения скорости чтения-записи с внешних накопителей не произошло. Зато их объем увеличился за это же самое время в 1000 (!) раз. Вдумайтесь, на три порядка вырос совокупный вес того, что можно таскать на флешке, значит, настолько же выросло время копирования ее полного содержимого. Да, практически из ниоткуда появились новые, более скоростные интерфейсы, такие как FireWire. Только вот применения в переносных носителях он не нашел – в основном этим разъемом комплектуются огромные внешние винчестеры для резервных копий. Но вот беда, и он по скорости проигрывает передаче данных с диска на диск внутри компьютера.

Спасением мог бы стать новый вариант подключения внешних устройств – через протокол SATA, используемый для прямого подключения жестких дисков к материнской плате. Его новая ревизия начала появляться на флешках – пока в качестве дополнительного второго интерфейса помимо USB, впоследствии – в главной роли. И все же это не решит проблемы попросту потому, что внутренние жесткие диски – тоже плохой герой для подражания. Достаточно взглянуть на цифры, и оптимизм уйдет в никуда. Потолок при передаче данных на USB-флешку всего 60 Мбайт в секунду. В 2002 это было прекрасно – самый емкий накопитель заполнялся за 2-3 секунды (потому что содержал всего 128 Мбайт памяти внутри). Сейчас же далеко не самый большой флеш-драйв на 32 Гбайт заполняется с той же скоростью, то есть почти за 10 минут в идеальных условиях, а они не достигаются никогда. При чем тут флешки, если мы уже заговорили о внутренних дисководах? А при том, что теперь будет гораздо легче осознать, что и там скорость передачи данных недостаточно высока – всего 300 Мбайт в секунду. В пять раз больше, чем у флешек, звучит прекрасно, если не вспоминать об объемах. Потому что объемы информации на винчестерах больше в каких-то… 30 раз (самые популярные сейчас жесткие диски – терабайтные).

Неутешительная картина с объемами, отстающими от скорости, грозит исправиться уже в 2009 году. Но исправиться – не значит догнать. USB 3.0 даст нам флешки на 625 Мбайт/с, а новый интерфейс SAS для внутренних жестких дисков – 375 Мбайт/с. Понятно, что эти значения прироста ничтожно малы на фоне постоянно растущих размеров передаваемых файлов. А очень хотелось бы, чтобы HDTV-версия фильма в 2009 году копировалась столько же, сколько DVD-rip в 2004 и CD в 2001…


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Реклама
СМОТРИТЕ В СЕТЯХ:
ТРИКОЛОР ТВ
акадо
НТВ плюс
СТРИМ
qwerty
ЭР-ТЕЛЕКОМ
Corbina telecom
Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора





СЕРГЕЙ УВАРОВ
Главный редактор digitlife.ru

«Оскар» – торжество искусства, тщеславия или политики?

Пока наш журнал называл лучшие игры 2008 года, американские эксперты выбирали главные фильмы.

Двадцать второго января состоялось очередное вручение премий «Оскар», и итоги церемонии наверняка вызовут в киноманской среде разговоры, которые повторяются из года в год: «Премия – политизированная и насквозь конъюнктурная», «Голливуд ничего кроме себя не видит и не знает». Вот только, как выясняется, большинство людей, высказывающих подобные вещи, весьма смутно представляют себе оскаровский механизм награждения, а кроме того – относятся с презрением и высокомерием не столько к конкретной премии, сколько к Голливуду в целом – «конвейер, что с него взять»... Ну, по поводу последнего сказать можно только одно: любой настоящий киноман, даже если отдает предпочтение европейскому или азиатскому кинематографу, знает и уважает такие имена, как Стэнли Кубрик, Орсон Уэллс, Альфред Хичкок, Мартин Скорсезе, Фрэнсис Форд Коппола (список можно продолжать)... Так что об этом даже и говорить не имеет смысла. А вот что касается самой премии – то здесь стоит разобраться.

Прежде всего, следует четко разделить кинофестивали и премии. Как известно, с «Оскаром» по престижности может конкурировать только Каннский кинофестиваль, но сравнивать их, в общем-то, некорректно. Фестиваль – это смотр новых фильмов, присланных авторами и отобранных специальной комиссией. У фестивалей первого эшелона (Каннский, Венецианский, Берлинский…) в конкурсной программе всегда премьеры, то есть фильмы, прежде не демонстрировавшиеся, более мелкие фестивали могут довольствоваться и работами, побывавшими на каких-то смотрах прежде, но – не в широком прокате. У премий же – нет никаких смотров. Просто члены данной ассоциации (в случае с «Оскаром» это Американская Киноакадемия, с BAFTA – Британская Киноакадемия и так далее…) отсматривают новинки, уже вышедшие в прокат, и распределяют лучшие из них по различным номинациям. Затем происходит тайное голосование – и в каждой из номинаций определяется победитель. Причем голосующих – не один и не десять человек, а вплоть до нескольких тысяч (как, например, в случае с «Оскаром»). Таким образом, вручение «Оскара» тому или иному фильму – это коллективное решение, а не субъективная воля жюри из двенадцати человек (сколь бы талантливым и уважаемым каждый из них ни был). Разумеется, «коллективный разум» тоже может ошибаться: если вы посмотрите списки победителей «Оскара за прошлые годы, то увидите там немало фильмов, о которых сегодня мало кто слышал из любителей кино. Но массовость премии наполняет все это дополнительным смыслом. По решениям оскаровской Киноакадемии можно судить о тех или иных тенденциях в американском, да и мировом кино. То есть Канны – это чистый субъективизм, а «Оскар» – это еще и свидетельство того, какие настроения сегодня господствуют в Голливуде. В 2002 году одним из оскаровских фаворитов был мюзикл «Мулен Руж» База Лурманна – и в следующие годы на экраны вышел целый ряд музыкальных лент, причем одна из них – «Чикаго» – взяла «Оскары» в основных номинациях – таким образом мода на мюзиклы была окончательно узаконена. В тот же год (2003) были номинированы замечательные «Часы» Стивена Долдри, масштабные «Банды Нью-Йорка» и другие талантливые фильмы, возможно, заслуживающие «Оскара» не меньше, чем «Чикаго». Но академики предпочли мюзикл – и стало ясно, что в Голливуде этот жанр снова пришелся ко двору.

То же самое касается и фильмов на социальную или политическую тематику. И здесь можно сказать, что в каком-то смысле разговоры о политизированности «Оскара» справедливы. Но это не есть плохо. Просто киноакадемики понимают, что «Оскар» – это больше чем престижная «медалька», тешащая самолюбие киношников. Наградить фильм «Оскаром» – это значит привлечь к нему внимание всего мира. А соответственно – и к проблемам, которые этот фильм поднимает. Голливуд чувствует себя ответственным не только за судьбу американской киноиндустрии (это само собой разумеется), но и за судьбу страны в целом. Поэтому зачастую результаты голосования отражают не только художественную, но и социально-политическую позицию. Самые яркие примеры – это «Столкновение» Пола Хаггиса и «Горбатая гора» Энга Ли: фильмы, поднявшие весьма болезненные для американцев вопросы (о сосуществовании людей различных национальностей в Америке и о гомосексуализме). Что же касается этого года, то на первый план явно вышли фильмы, утверждающие базовые принципы американской демократии (подробно мы с вами говорили об этом в прошлом номере «Страны Игр»).

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Left 4 Dead



9.0

Платформа:
PC, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.survival
Зарубежный издатель:
«1C»
Российский издатель:
«Акелла» (PC)
Разработчик:
Turtle Rock/Valve (PC)
Certain Affinity (Xbox 360)

Left 4 Dead – это зомби-игра вашей мечты. Left 4 Dead – это долгожитель, который будет оставаться актуальным далеко не один год. Left 4 Dead – это незабываемый, уникальный игровой опыт.

WoW: Wrath of the Lich King



9.0

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Blizzard
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Blizzard

Новое дополнение к World of Warcraft открыло нам целый снежный континент с уймой интересных заданий и новый, героический (хотя скорее антигероический) класс – рыцарей смерти.

LittleBigPlanet



10

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform.puzzle.2D
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Media Molecule

LittleBigPlanet идеальна не только для тех, кто соскучился по старым платформерам, но и для тех, кто хочет от игр новых ощущений. 2008 – год инновационных игр, и LBP возглавляет список таких работ.

Killzone 2



9.5

Платформа:
PlayStation 2
Жанр:
shooter.first-person
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Guerrilla Games

Killzone 2 оправдала наши надежды и превзошла ожидания. Она – наилучшее доказательство того, что Sony сегодня делает консольные шутеры не хуже Microsoft, а дальнейшая судьба PlayStation 3 может быть очень удачной.

148 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

150 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

160 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Один мой знакомый как-то забрел в парикмахерскую и попросил стилиста сочинить ему «прическу под байкера». Девушка в итоге побрила его налысо. А на «ИгроМире» то же делали с поклонниками Gears of War. Честно говоря, для этого ходить никуда не надо – достаточно взять какую-нибудь универсальную волосорезку, вроде Braun CruZer, и сочинить себе образ (прическа, борода, усы) по вкусу. Хоть под Кейна.

СТАТУС: Пока еще главный редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Артем «cg» Шорохов



А у меня в любимицах новая комикс-героиня (но не бойтесь, Селина Кайл по-прежнему возглавляет список) – Барбара Гордон. Причем не та, «прошлая» Барбара, что в облике Бэтгёл зажигала Готэм в напарницах Брюса Уэйна, а нынешняя – прикованная к инвалидному креслу Оракул, возглавляющая команду Birds of Prey. И вот совпаденьице: в одноименном сериале 2002-го года ее сыграла ненаглядная Дина Мейер!

СТАТУС: «Эй ты, снизу! А ну вынь руку из... э-э-э... кармана? >.<» **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Amazon.com

Наталья Одинцова



Наталья сейчас чихает и кашляет, поэтому слово команды за нее пишет Врен. Довольно смешная штука произошла в конце января с аниме-фестивалем «Аниматрикс», который сначала попытался продаться спонсорам (в том числе и японским), а потом и вовсе скукожился, развалился, был отменен, а затем – заменен меньшим по масштабом «Неоконом». Впрочем, там тоже было весело – косплей, j-rock, все дела.

СТАТУС: Самый добрый редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Persona 4

Сергей «TD» Цилюрик



Стратегии все-таки затягивают безумно. Что StarCraft летом, что сейчас вот «Цивилизация». Несколько раз прошел на DS Revolution, мучаю потихоньку на PC четвертую часть со всеми аддонами по очереди. Оторваться от нее, оказывается, куда сложнее, чем от любой другой игры – ход за ходом что-то происходит, города растут... Надо, наконец, отложить ее куда подальше – а то никакая работа не делается.

СТАТУС: Стратег и тактик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Left 4 Dead, Civilization IV

Илья Ченцов



«Знаешь, все твои веснушки – маленькие солнца». Никак не пойму, то ли это смешной, то ли очень трогательный образ. Новосибирская команда «Лакмус» и белорусы «Штрих-Кот» сочиняют очень неровную музыку – местами выходит откровенная попса или что-то ухорезное, но некоторые песни, или даже фрагменты какие-то, внезапно берут за душу.

СТАТУС: Я люблю только любительские группы **СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:** «Веснушки», «Вечар»

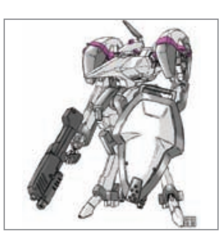
Евгений Закиров



Рассказывают, что Street Fighter IV в Россию привезут в марте. Это не так обидно, как может показаться – даже, напротив, появляется дополнительный стимул купить американскую версию игры. Благо она и выходит раньше, с Чунь Ли на обложке, и, вероятно, раньше остальных будет получать новые дополнения. Первая партия DLC, кстати, уже анонсирована, а даты выхода распланированы вплоть до конца марта.

СТАТУС: monster hunter **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Tomb Raider Underworld, R-Type Dimensions

Александр Солярский



Зима утомила. Поток новогодних релизов иссяк, и мне остается лишь кататься на коньках да собирать очередного меха в Armored Core: For Answer. Занятие, скажу я вам, само по себе очень даже увлекательное. Так и думаешь, что лучше установить: этот пулемет за полмиллиона кредитов или вон ту ракетную установку за миллион. А можно плюнуть и потратить остатки сбережений на новый корпус или пару лишних ускорителей. Дилемма...

СТАТУС: Руки в брюки **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Armored Core: For Answer

Алексей «Red Cat» Голубев



Честно говоря, уже давно не могу спокойно пройти мимо чего-либо с символикой Halo. А тут – целая игра! Впечатления читайте в обзоре, но пару слов, пожалуй, добавлю. В RTS на консолях я, конечно, поигрывал, но без особого удовольствия. А тут, признаться, затянуло, пусть даже с самого начала обозначились кое-какие субъективно «неправильные» моменты. В общем, жаль закрытую Ensemble – хорошая была студия, небезнадежная.

СТАТУС: Воюю **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Halo Wars

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

К нашей панихиде по PlayStation 2 присоединяются и блоггеры. Сегодняшний выпуск «Блогосферы» полностью состоит из комментариев посетителей сообщества ru_gameland о PlayStation 2 и ее роли в их жизни. Недовольных консолью, что неудивительно, нет.



PlayStation 2

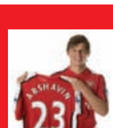
darkwren

А расскажите, пожалуйста, чем вам запомнилась PlayStation 2.

Любимые игры, сериалы, события?

Может быть, какие-нибудь жизненные истории, связанные с PlayStation 2?

Как PlayStation 2 повлияла на вас?



tema_marvin

А вы ее чего, хороните? Я вот до сих пор играю, и ваши пластмассовые шейдерные некстгены мне нафиг не нужны

А ваще ИГРЫ умерли, когда Кодзима вместо того, чтобы пугать и удивлять публику, стал рассказывать, сколько полигонов в новой модели Снейка и какой клёвый процессор целл!!!!!1111



ult_imate

Точно так же Кодзима пиарил Emotion Engine роликами из MGS2. Как там во время перестрелок на складе продовольствия замечательно из мешочков и коробочек вываливались апельсины с картошкой и реалистично прыгали под автоматными очередями. A Graphic Synthesiser рендерил мост с машинами и огромный танкер на трёхмерных волнах под дождём с эффектом глубины поля. Абсолютно то же самое: «смотрите, сколько полигонов у нас ушло на член статуи, и как реалистично он отламывается, если за него схватиться три раза»))

А в остальном да. Некстген погибает под тяжестью бюджетов на разработку игр с одной стороны и толпой казуалов с другой стороны.

SHADOW OF THE COLOSSUS – НАВЕРНОЕ, ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА-ИСКУССТВО С БОЛЬШОЙ БУКВЫ.

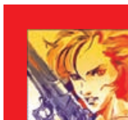


live13

Я PS2 купил относительно недавно. Череда стандартных трехмерных аркад для этой консоли дружной толпой прошла мимо меня. Теперь они в прошлом и уже никому не нужны. А вот Shadow of Colossus, God of War, The Warriors, ICO – это игры, существование которых для меня полностью оправдывает покупку PS2. И это не говоря уже о нескольких десятках других игр ролевых тактических и прочих жанров.

А еще для меня PS2 стала началом традиции. Каждый год на свой ДР я покупаю себе еще одну консоль. Началось это с PS2, на следующий год была NDS, потом PSP, в прошлом году уже не консоль, а нетбук, а в этом... Боюсь что-то загадывать – кризис.

Как повлияла? Только после покупки PS2 я окончательно убедился, что универсальных игровых устройств не бывает. Существуют жанры, подходящие для PC, и есть чисто консольные. Т.е. играть в FPS на консолях с геймпада так же неудобно, как и играть в файтинг с клавиатуры. Даже если в какой-то шутер почти удобно играть на консоли и наоборот – это обычно означает не удачный перенос жанра на другую платформу, а только его адаптация, зачастую упрощенная. Именно поэтому уже много лет обладатели PC никак не могут надрать зад консольным инвалидам в нормальном традиционном FPS.



deep_sky

Это моя любимая консоль.

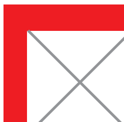
В принципе, этим можно было и закончить комментарий)

На ней вышли многие любимые игры. Очень-очень жаль, что большинство разработчиков переключились на некст-ген, а для PS2 выпускают всё больше корявые порты. Графический потенциал консоли раскрылся лишь в последние 2-3 года. Если говорить о графике, то лично мне бы её хватило ещё лет на 10 вперёд, главное, чтобы были хорошие игры. Ведь есть же игры-жемчужины, которые затыкают многие рядовые некст-ген-проекты. God of War 2, FFXII, Persona 4, Gran Turismo 4... эти игры выглядят отлично, даже растянутые на полутораметровый проекционный экран. PS2 показала, что качество картинки зависит не от кол-ва процессоров и мегабайт оперативки, а от продуманного, оригинального дизайна и грамотной оптимизации 3D-графики.

Точно могу сказать, что в эту консоль я буду играть и когда выйдет следующее поколение приставок после текущего. Пофиг, что там будет, хоть 4-е измерение, хоть виртуальная реальность.

Думаю, так же будем собираться с друзьями и рубиться в Tekken 5, Soul Calibur II и Guitar Hero. Не могу вспомнить такого, чтоб я не брал в руки геймпад хотя бы неделю, хотя рядом стоит PS3, а у друга в соседнем подъезде Уныл-ящик360. И после 10 лет игр на соньках, геймпад от бокса кажется дико неудобным. Кроме игр, часто смотрю DVD на PS2.

Кнопка открывания крышки у слима неудобная... пожалуй, единственный минус этой консоли)



true_3pac

Была моей второй купленной консолью (ну, не считая памперсовых времен).

Первая – XBOX, через год продал и взял толстую PS2 (из-за MGS3). Принесла мне больше радости, чем любая другая платфор-

ма. Лучшая библиотека игр за всю историю консолей. Имея PS2, можно смело обойтись без некст-гена. Лучшей консолью для игры с друзьями является тоже PS2, а не Wii. Потому что DDR, Singstar, EyeToy и Gran Turismo – это настоящие пати-игры, а не кролеги и не ЗadFit. Не продам этот аппарат никогда, буду его хранить сто лет.

А идейной наследницей PS2 является Xbox 360. Потому что такая же доступная, разнообразная и честная.



manual_r

Это, наверное, единственная приставка, которая сама оправдывает свою покупку. Причина – Shadow of the Colossus – наверное, единственная игра-искусство с большой буквы. Прочие консоли можно покупать, играть на них в какие-то там игры на них, а можно и не играть, разницы никакой.

Конечно, кроме этого есть много прочих потрясающих игр (Ico, Dragon Quest VIII, Okami, Katamari-серия, MGS 3 и т.д.), но и без них существование PS2 уже оправдано.



artiom_shorohov

Довольно долго не мог раскачаться на покупку – в первый год жизни Dreamcast выглядел гораздо сильнее и предлагал лично мне те игры, которые я хотел купить. PS2 завлекала только предательским переносом Tekken Tag Tournament и… все. Потом Sega слила свою приставку (не будем о причинах), и японские разработчики отбросили сомнения. В общем, ситуация во многом похожа на недавнее противостояние HD-форматов: ни шатко ни валко – ровно до той поры, когда у менее денежного конкурента не лопнул кошелек.



krayzieman

Любимые игры, сериалы, события?

Xenosaga Episode I, II & III, Final Fantasy X, Shadow Hearts I & II, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Onimusha: Dawn of Dreams, Resident Evil 4, Devil May Cry 3, Tekken 5, Soul Calibur 3 и т.д.

Может быть, какие-нибудь жизненные истории, связанные с PlayStation 2?

О PlayStation 2 я мечтал ещё когда её анонсировали на закате эры первой соньки. Однако моя мама не разделила моего энтузиазма по этому поводу и сказала, что мне купят персональный компьютер и новая приставка мне будет не нужна. После того как моя пс1 была продана и у меня появился первый ПК, я на довольно долгое время позабыл про консоли, так как первое время плотно играл в Counter Strike и StarCraft по сети, а позже увлёкся музыкой и почти что забросил видеоигры. В этот период времени я не только перестал играть, но и не общался с другом детства, с которым мы вместе тащились по пс1. К счастью через какое-то время мы вновь стали общаться и на летних каникулах он притащил PlayStation 2. Приставку другу привёз дед ещё во время её старта во всём мире, однако долго время она лежала без дела у него в шкафу. Чипов ещё не было, а оригинальные диски покупать никто не собирался. Поэтому летом мы играли в пару оригинальных игр от PS1, которые остались у друга ещё с давних времён. Позже мой бывший одноклассник отдал мне оригинальную FFVII, которую я впервые прошёл именно на PlayStation 2 моего друга, потому что в детстве я смог достать лишь виснущую пиратку. Ну а позже мы познакомились с моим теперешним другом – Ли Кеем. Он сообщил нам, что PS2 теперь чипуют. Мой друг прочиповал свою PS2, но играл на ней в основном я. На ней я прошёл второй и третий метал гиры, а по выходным мы втроём ездили к моей бабушке и играли в пятый теккен и второй калибур. Было очень круто, но через какое-то время наша троица перестала общаться по определённым причинам. Несмотря на это событие я продолжил сходить с ума по PS2, но уже в одиночестве. Через полгода я купил PlayStation 2 и стал играть во всё то, что упустил за последние годы. Два года подряд я плотно играл в эту приставку и прошёл очень много замечательных игр. Почти каждая игра, из которых я проходил, оставляла сильное впечатление, а некоторые даже тронули меня до глубины души. Поэтому я очень рад, что купил эту приставку, хоть и с таким опозданием.

Как PlayStation 2 повлияла на вас?

С этой приставкой у меня связано очень много воспоминаний, в основном светлых. Эта приставка много раз дарила мне минуты счастья и сводила с людьми, которых я называю своим друзьями. Помимо друга детства и Ли Кея, эта приставка связывает меня с ещё одним моим нынешним другом – АуРом. У нас много общих любимых игр на PS2. Пускай не часто, но мы играем вместе на PS2 и получаем от этого огромное удовольствие. В общем, PlayStation 2 очень сильно повлияла на мою жизнь, и я очень благодарен Кену Кутараги за это.



renar

Это просто консоль, на которую вышло очень и очень много нравящихся мне игр.

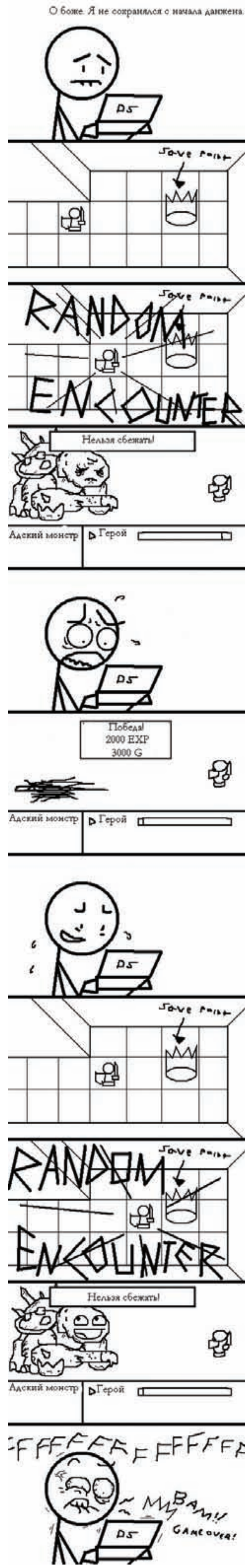
Настолько много, что я не могу обходиться без этой консоли, поэтому у меня их несколько штук, чтобы одна из них всегда была под рукой. И даже сейчас, при живых PS3 и X360, она оказывается самой эксплуатируемой.

Вы знаете, не хочу перечислять столбиком все игры, которые лично я считаю произведениями искусства, и аналогов которых я вообще в ближайшее время не ожидаю. Это будет как-то по-пионЭрски.

Просто – PlayStation 2 была, и больше такой консоли не будет. Не в смысле железок, конечно, а в смысле игровой вселенной. Увы.

Слишком много приятных часов проведено за играми на PS2, слишком много приятных и уникальных впечатлений. Это было здорово, это продолжает быть великолепным… Но повторить это уже не удастся.

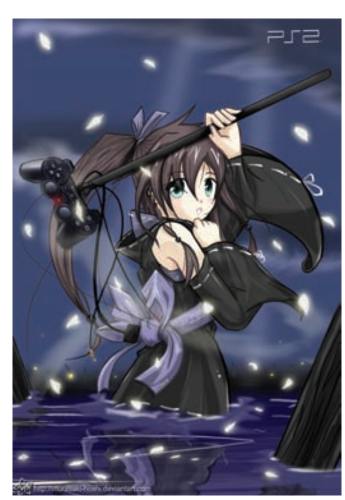
БОЛЬШЕ ТАКОЙ КОНСОЛИ НЕ БУДЕТ. НЕ В СМЫСЛЕ ЖЕЛЕЗОК, КОНЕЧНО, А В СМЫСЛЕ ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ.



«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

MS Paint – универсальное средство самовыражения. Зачем красивая картинка? Ведь в коротких зарисовках главное – идея. Два мини-комикса на совершенно разные темы украшают страницы «Блогосферы». А в уголке ютится фанарт на PS2-тан, кавайное воплощение любимой приставки.





Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**


Фотограф: Мария Пухова

Оказывается, наивность-простота хороша не только на фотографиях с чупа-чупсами, детскими «хвостиками» и широко открытыми глазами. Сложные, навороченные, с мегаграфикой и ультрафизикой игры нового времени порой пасуют перед старенькими, в несколько цветов и пикселей игрушками-динозавриками. В чем секрет их обаяния? Ведь приходят, приходят в редакцию письма на тему «как же хорошо было раньше!» и «куда же оно все это делось?». Попробуем разобраться вместе?

Калипсо

Классика

Болезнь временно отправила меня в небольшой отпуск – в кои-то веки появилось немного свободного времени. Навел порядок в дисках и вдруг пришел к неутешительным выводам. Три десятка игр для PS one, два для PS2, пять штук для GC… Все это игры, которые я специально покупал (многие добывал с большим трудом) для коллекции, чтобы неспеша пройти в свое удовольствие… А теперь я ещё владелец Xbox 360.

Итог – в лучшем случае я их включил и посмотрел. Малую часть поиграл (рассчитывая как-нибудь потом к ним вернуться) часа по четыре, а в итоге надо теперь стирать сейвы и начинать заново, поскольку я не помню, что и где происходит, и за чье светлое будущее мы боремся. Тут-то и задаешься вопросами, кучей вопросов.

Конечно, можно было бы пожаловаться на работу, тотальную нехватку времени, связанную с этим – но это будет не совсем правдой. Можно было бы закатить глаза и стенать о том, что раньше игры были лучше, трава зеленее, а мы – моложе…

Но ведь всегда были, есть и будут и шедевры, и ширпотреб. Да просто хлам тоже будет. Скорее будет сказать, что хороших игр у меня СЛИШКОМ много, и здесь играет роль человеческий фактор. Но скорее всего мне сильно не хватает тех времен, когда мы просиживали за одной игрой по полгода. Когда не ждали по десятку релизов в один день. Когда бегали к приятелям с пачкой картриджей на вечер… Видимо, это и есть ностальгия. Ведь всего этого уже нет.

А так иногда хочется этого теплого чувства… И тогда я играю длинными сибирскими вечерами (и ночами, коли на то пошло) в игры десятилетней давности. А порой и двадцатилетней. В такие моменты не думаешь о том, что рядом с потертой Dendy дремлют грозные монстры XXI века. И что же тогда, скажите, в игре самое важное? Графика? Сюжет? Персонажи? Это вторично. Банальные слова, но… Самое главное в том, что игра должна доставлять удовольствие. Какой сюжет был в Darkwing Duck? А графика в Elite? И ведь стоит лишь сказать это волшебное слово «Танчики»… О-о, сколь многие заерзали на стульях! Игровая индустрия в затылок дышит кинематографу. Сложились свои жанры, устоялись свои каноны, появились свои кумиры и прибывают все новые таланты. И, разумеется, есть игры, давно ставшие классикой. И очень хочется, чтобы об этой классике не забывали. Вот таких именно игр я вам и желаю. А пока пойду, наведу чаю с лимоном, и достану из тайничка первую Grandia.

Ну и по традиции – еще одна «магазинная история». Не так давно был свидетелем забавного диалога в отделе дисков между группой детишек лет этак десяти и продавцом. Не стану даже говорить о том, как они лениво тыкали пальцами в игры: «В это играл… это муть… это тоже». Интересно стало, когда они попросили показать «что-нибудь новое, с модным графоном». Бравый продавец выудил с витрины Legendary и протянул подрастающему поколению. Меня слегка перекосило. Но реакция «цветов жизни» сразила наповал: «Фу, "1С"… А западное есть что-нибудь?»…

ЗАНУДНЫЙ FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Привет, дорогая редакция. Я знаю, что вы уже не пишете SMS-сообщения читателей. Но очень прошу ответить, куда подевался раздел «Обратная связь»? Уж очень интересно было читать вопросы читателей и ваши ответы. Заранее спасибо!

Что? Как? Зачем? Отставить! Дорогой читатель, отбой тревоги! Наша любима рубрика «Обратная связь» никуда не пропадала и пропадать не собирается. На читательские письма и SMS-сообщения мы исправно отвечаем вот уже много лет, чему лучшим доказательством – эта самая страница. Возможно, вас ввел в заблуждение наш коллекционный номер «СИ: The Best» – в нем рубрики действительно не было.

Что за симпатичная девушка появляется на протяжении последних месяцев на первой странице «Обратной связи»? Очень красивые и концептуальные фотографии!

Вон та, с чупа-чупсом, что ли? Это наша Калипсо – киберспортсменка, киберкомсомолка и все такое киберпрочее. Время от времени

Как продавец их убедил двумя фразами – отдельный и куда менее забавный разговор.

До скорого свидания. И помните – фанаты Марио настолько суровы, что давят гопников, напрыгивая на них сверху! (c)

Link,
г.Новосибирск

**Артем Шорохов ** *За пожелание спасибо, очень приятно! Мы в свою очередь желаем того же всем-всем нашим читателям: пусть игры на вашем пути встречаются сплошь те, которые вскоре назовут классикой и причислят к лику святых. Amen. Что же до вечного, как Tetris, вопроса «Что же в играх главное?» – дам свой ответ. Выстраданный и не однажды подтвердившийся. В играх, Виталий, главное то, на что полагается этих игр создатель. И пускай нам, как игрокам, как критикам, как публике, всегда и непременно хотелось бы чего-то добавить и что-то поменять, последнее, что нужно делать настоящему художнику, творцу и демиургу – это слушаться наших советов. Ни одной великой книги не было написано по результатам маркетинговых исследований среди читателей, ни одна великая картина не создана из-под указки искусствоведов. И ни одна великая игра (даже такая вселенски крутая, как «Танчики») не придумана тем, кто собственное творческое начало целиком подчинил вкусовщине толпы. «Художник творит для себя и только для себя» – именно так рождаются шедевры. И именно так случаются громкие провалы. Но недаром по сей день жива известная поговорка: «Кто не рискует, тот не пьет шампанского». И каждый провал маститого зубра «игрустрии» – это чрезвычайно важная и нужная ступенька на пути к шедевру. Конечно, ремесленники обязательно нужны – именно они определяют мейнстрим, «основное течение», по которому непрерывно движется индустрия, но для того, чтобы это течение существовало, чтобы бурлящий поток не окончился сонным, поросшим трясиной прудом, нужно непрестанное движение. И это движение задают настоящие творцы – не оглядывающиеся на толпу и не стесняющиеся ошибаться. А истории у вас интересные. Присылайте нам их почаще!*

игры и Игры

Добрый день, уважаемая редакция «СИ»! Пишет вам ваш давний почитатель из Киева. Зовут меня Саша и с первым номером «СИ» я познакомился еще в далеких 90-х, до сих пор помню те статьи про HoMM 3 и Duke Nukem Forever. =)

Также огромное вам спасибо за то, что уделяете внимание играм и культуре Японии в целом, это действительно очень интересные материалы про без всякого сомнения уникальную страну и ее не менее яркие игры.

Лирику в сторону, и перейдем ближе к делу. Я давно играю в игры, наблюдаю за процессами, происходящими в данной индустрии развлечений, и хотел бы поделиться своими наблюдениями. Начну, наверное, с того, что игры к консолям по цене давно обошли компьютеры, ведь не у каждого хватит денег для приобретения очередного бронебойного хита, да и сами консоли (особенно PlayStation 3) тоже особой дешевизной не отличаются, а на компьютер портируются далеко не все хиты (за исключением некоторых). Грустно, конечно, что не все смогут оценить по достоинству Final Fantasy XIII или MadWorld (а это однозначно будут блокбастеры уже по технике исполнения), но таковы реалии жизни, что поделаешь.

Те же картриджи для NES, SNES, Sega и других тогдашних популярных приставок стоили во много раз дешевле, и игры там были с довольно качественной по тем временам графикой и весьма большой продолжительностью (кстати, вот еще одно больное место нынешней гейм-индустрии), пусть за это и приходилось платить отсутствием возможности сохранения на достигнутом результате, вследствие чего игру приходилось начинать заново.

Теперь коснусь вопроса атмосферности в играх. В погонях за красотой графики и прыгучестью физики многие разработчики очень часто забывают про атмосферу той или иной игры. Мне довелось играть в свое время в Peter Jackson's King Kong по мотивам одноименного фильма, так там авторам удалось сохранить и уникальный дух острова, и снабдить это красивой картинкой. Недавно мне довелось найти игру Star Wars: The Return of the Jedi, так там видеоролики одни чего только стоят!

То есть мысль моя такова: графика и физика в игре обеспечивают лишь одну половину успеха игры, хорошо проработанный мир – вторую.

Но не будем о грустном. Несмотря ни на что, у вас действительно яркий и интересный журнал, пищущий о Японии. Мне очень нравятся статьи и авторские колонки всех ваших авторов, а по колонке Натальи Одинцовой о Shin Megami Tensei из последнего выпуска можно учить молодых журналистов. =)

P.S. Раз уж речь зашла о Японии, то почему бы не сделать спецвыпуск о Final Fantasy? Ведь интересно узнать историю сериала от начала и до конца.

Огромное спасибо вам за внимание. Удачи вашему коллективу в работе и пусть только растут тиражи нашего журнала!

Без подписи

**Врен ** *С ценой на игры все было не совсем так. Во времена Mega Drive и SNES в России продавались пиратские игры. А на PlayStation 3 они все лицензионные. Отсюда и разница. С другой стороны, в начале 90-х одна новая пиратская игра для Mega Drive стоила от 100 до 200 рублей (т.е. примерно от $15 до $30 по тогдашнему курсу), легальная на Западе – около $30-$40. Пиратские диски для PS one и PS2 после кризиса 1998 года обходились в $1-5, т.е. были сильно дешевле. Сейчас, с учетом падения доллара относительно евро, одна легальная игра обходится в $80. Диски для PC в России всегда были дешевле (если только не сравнивать легальные на PC с пиратскими на консолях). На Западе всегда стоили столько же, сколько и для консолей, либо чуть меньше. Что касается длительности прохождения, то и тут память вас подводит. Того же Sonic the Hedgehog 3 можно было легко пройти за четыре часа, как и почти все игры того времени. Единственным исключением были RPG, но в тех как раз всегда работала функция сохранения (в некоторых пиратских картриджах была отключена, в некоторых – работала). Это уже в эпоху PlayStation стало нормой делать боевики на 20+ часов и RPG на 100+ часов. Видимо, это вам и запомнилось. Мы недавно сделали номер о Square Enix, и спецвыпуск о Final Fantasy в ближайшие планы точно не попадет. Ближе к выходу Final Fantasy XIII – другое дело.*

Управляемое кино

Я читатель «Страны Игр» со стажем прошловековой давности (не могу сказать с уверенностью за 96-й, но с 97-го точно стараюсь не упускать ничего), видывал и читывал вследствие того уже немало, но такое наслаждение, которое получил от материала Сергея Уварова о «кино ближайшего будущего», выпадало считанные единицы раз! Да, конечно, здравствуйте – а то чуть не забыл...

А причина восторга, откровенно говоря, шкурная: еще давным-давно, опять-таки в прошлом веке, ваш покорный слуга, сроду не будучи никаким профессионалом ни в каком виде информационных технологий, взял и написал некую небольшую статью, где предположил возможность создания и немалую популярность диковины под названием «компьютерный спектакль» (кому очень интересен оригинал, может обнаружить его в Hard'n'Soft от июля 1997-го на 119-й странице). Исходя из того представления, что смотреть на происходящее в компьютерной игре по-своему может быть не менее интересно, чем в нее играть, я представил себе некий гибрид многопользовательской игры (но не на многие тысячи, как современные MMO, а максимум на несколько десятков участников) и телетрансляции происходящего в этой игре на широкую аудиторию. При этом вполне отдавая себе отчет, что подобное соединение функций пассивного сопереживания и активного соучастия должно принципиально повлиять на характер обоих составных частей: игра уже не сможет быть полностью «свободной» игрой, «игрой-в-себе», и ведение трансляции должно будет непрерывно подстраиваться под полиавриантный, заранее не полностью известный характер происходящего в «игромирке»... С той далекой поры, конечно же, много воды утекло, автор концепции по жизни поплыл совершенно в другом направлении,

Спасибо за письма!

Если ваше письмо не опубликовали, это не значит, что мы его не видели. Мы читаем все приходящие письма. Пишите нам!

мы запираем ее в темном подземелье Дракулы с замечательным фотографом Машей Пуховой и не выпускаем до тех пор, пока не отсмотрят все свежие игры и не наделают красивых и концептуальных фотографий – вам на радость.

«СИ»! Не лучше ли «наш вердикт» с оценкой располагать в самом конце обзора? Так как обзор первичнее, он теряет все свое очарование, когда сразу понимаешь «ху-из-ху». Настоятельно рекомендую исправить эту (как мне кажется) ошибку. И еще! СИ! Знайте! Вы лучшие!

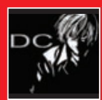
Практика показывает, что кому очень надо – тот заглядывает в конец обзора, а потом уже читает текст. А еще некоторые люди раньше жаловались, что сложно найти блок с оценкой. Дескать, открыли журнал, бросились искать – и не видно! Приходится статью читать от начала и до конца, а это ведь лениво. С другой стороны, остальные все понимают. И оценка их только интригует – интересно прочитать текст и узнать, чем руководствовался автор.

Привет, «СИ». Можно ли с помощью новых мобильных USB-адаптеров, подключить консоль к Интернету?

Все возможно в современном мире. Главное – помните, что PlayStation 3 и Xbox 360 к Интернету подключаются посредством Ethernet-кабеля или по Wi-Fi (а вот Wii – только по Wi-Fi), а это значит, что так или иначе вам нужно привести ваше устройство к соответствующему протоколу. Например, при помощи роутера, ноутбука, домашнего компьютера или еще какого хитрого «переходника».

Без комментариев

Казуализация индустрии



DiabloCthulhu:
В последнее время наметилась тенденция как называю ее я «Wiiлюция», то есть упрощение игр или, если угодно, казуальщина. Начнем с Wii, эта платформа сама по себе казуальная – уже из-за управления. В нем легко разобраться и можно вместе с семьей провести пару часов за игрой. Так же идет упрощение игр вообще. RPG стали на себя непохожи, в них все меньше именно RPG. Все меньше и меньше делается именно хардкорных игр, хотя есть тот же Ninja Gaiden, но все же... Например в WotLK очень легкие квесты и подземелья. Везде сводят интерфейс к минимуму. Доля доходов казуальных и flash-игр растет как на дрожжах, к сожалению. Лично я из стана хардкорщиков и мне не нравится вся это «Wiiлюция». А что думаете вы по этому поводу?



Андрей_Терминатор:
Не надо подменять понятия! Wii появилась именно как ответ на тенденцию, а не наоборот. И управление на Wii как раз не означает обязательную казуализацию. Пример – да хотя бы тот же Red Steel или Zelda: Twilight Princess. Управление там стало удобнее, но игры от этого казуальнее не стали. По мне, так Resistance (PS3) казуальнее Red Steel. Вот. Вот мы и уткнулись в разное понимание «хардкорных игр». Ninja Gaiden – просто сложный файтинг без возможности сохраняться где угодно. Скажем так: когда я сажусь за него свежий, я могу спокойно играть (не на самом сложном уровне, конечно, но выше среднего). Но через час уже устают пальцы. А сохраняться где хочешь не дают. Приходится или насиловать себя, бредя до места сохранения, или бросать все и потом начинать заново полупройденный кусок. Это я говорю по опыту игры с Ninja Gaiden Black на первом Xbox. В PS3-версию не играл. Так вот данный подход к «усложнению» игр я хардкором не считаю. Это просто тупое усложнение прохождения игры, но не хардкор.
А насчет Wii – просто игры хардкорные, настоящие, не приносят столько дохода, сколько всякий трэш дешевый. Вот Wii и забита фигней. Но сама по себе приставка от этого казуальной не становится. У нее есть потенциал с точки зрения хардкорщика – взять хотя бы Metroid Prime 3. Но – таких игр мало на ней, по пальцам можно пересчитать.

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

но тщеславие провидца греет душу: и киберспорт корейские стадионы собирает, и HLTV в немалом почете, и записи с MMO расходятся как горячие пирожки – а ведь в 97-м ни о том, ни о другом, ни о третьем еще и слыхом не слыхивали! А теперь вот обнаруживается и единомышленник, который подошел к той же проблеме с совершенно противоположной стороны и заговорил об интерактивности в кино как таковом – причем не «сюжетно-игровой» (начиная с Чинчеры и т.д.), а именно «камерной» (т. е. операторской и монтажной)! Ну как тут не запрыгать на одной ножке от удовольствия, спрашивается?

Однако же следует сказать вот о чем: для того, чтобы такой «многосценный» кинематограф с параллельными линиями событий и интерактивным наблюдением стал в нашем столетии настолько же массовым, насколько был его предок, рассчитывать только на успехи Васи П. в деле управления камерой не приходится. Он, Вася П., может в большинстве случаев и не быть спецом в принципах операторского и монтажного дела. Если ему, Васе П., предложить Джеймса Бонда, Анджелину Джоли и главного злодея и при этом объяснить, что все они с начала и до конца фильма совсем не замирают поочередно, когда камера отвернет от них свое око, а продолжают жить своей жизнью и делать Очень Важные Дела (без наблюдения которых и в общем сюжете, чего доброго, не разберешься!), он, Вася П., легко может оказаться в положении того самого бедолаги, который гонится за тремя зайцами одновременно. И посему по завершении киносеанса он, Вася П., окажется с таким результатом на руках, что станет сам себе не рад – это уже не говоря о других Васях П., которым он вздумает показать свое творение. А вывод очевиден – виртуальная камера, будучи введена хоть в кино, хоть в MMO, должна располагать мощным и весьма необычным ПО, умеющим подсказывать своему пользователю, где в других местах происходят интересные события, расположить их в порядке важности (а для этого нужно научить программу автоматически распознавать значимость всевозможных последовательностей событий – задача из разряда умопомрачительных!), в ряде случаев – даже прогнозировать эти события (еще более чумовая задача!), чтобы «интерактивный зритель» поспел на место заранее, под предвкушение, что называется... Ни HLTV, ни даже playback'и к обычным однопользовательским играм сейчас ничего похожего не имеют – так что впереди еще непочатый край совместной деятельности программистов, операторов, монтажеров и даже искусствоведов.

А что касается всеобщего торжества 3D в неинтерактивном (пусть и параллельно-многосценном) кино, то я в него не верю. Плоский экран, как мне представляется, не символ технической немощи двадцатого века, а своего рода психологический барьер между зрителем и тем событийным рядом (множеством рядов), в который он вмешаться в принципе не способен. Если силком погрузить в трехмерье и при этом все равно не дать нигде «повлиять на людей», то погруженность зрителя в происходящее оказывается чисто технической, однобокой и цепляющей исключительно как любопытный аттракцион, а не как искусство. Потому-то, скорее всего, стереофильмы и не пошли «от победы к победе» на пути завоевания сердец и кошельков – хотя создавать их пробовали уже очень давно.

Искренне весь,
Безумный Алекс

**Артем Шорохов ** *Видать, третьим буду – напророчу вам «компьютерные спектакли». Итак, глобальная идея чрезвычайно проста: «в рейд» набирается «театральная труппа» единомышленников, возглавляемая GM'ом-режиссером (по совместительству постановщиком и сценаристом), много дней репетирует, обкатывает подачу материала, экспериментирует со спецэффектами и в день Икс устраивает премьеру в киберпространстве – на специализированном #theatre-сервере, тематическом (Star Wars, World of Warcraft, Street Fighter, Клуб Веселых и Находчивых) или нет. Целеустремленные и талантливые «актеры», «постановщики», «режиссеры» и даже «осветители» быстро и заслуженно становятся звездами и собирают виртуальные стадионы; все прочие приходят, получают свое удовольствие от «нового игрового опыта», выкладывают свою сценку на YouTube 3.0 и возвращаются к повседневным увлечениям, вроде вполне традиционного кино, традиционных игр и не менее традиционных «френдлент» и «сообществ», ежедневно пополняющихся новыми «спектаклями».*
Все, что для этого нужно, – создать хорошую интерактивную среду и как следует заинтересовать людей. Все прочее – вопрос эволюции как следствия растущего интереса и потребности в развитии и улучшении той самой среды.
А начать чрезвычайно просто – да хоть с набора эмотиконов и копипаста строчек сценария в любой приличной MMORPG. И очень славно, что некоторые разработчики уже бросали пробные камушки в бездонный омут «машиним», пользовательского видеоконтента и неистребимой тяги Геймера к Творчеству. Осталось написать движок, создать инструментарий и подключить к делу сумасшедших косплееров с Воронежского аниме-фестиваля. И когда-нибудь – быть может, совсем скоро – мы еще посмеемся над Haloid и Dead Fantasy, выпучим глаза на Red vs. Blue, да и переключимся с «Ретро ТВ» на прямой эфир с чемпионата мира по геймерскому многоборью в купальниках, лениво примеряя участницам «скины» из Dead or Alive, пока во втором окне голомонитора Марио и Соник зажигают на помостках Comedy Club.



СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февраля.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

подарочный журнал ____________________

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________»
	с 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «____________»
	с 200 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

СОДЕРЖАНИЕ PC-ДИСКА

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Halo Wars
Геймплейная нарезка из долгожданной стратегии во вселенной Halo. Насколько же непривычно смотреть на противостояние людей и ковенантов с высоты птичьего полета!



Flower
Нарезка из игрового процесса лучшей «не-игры» этого сезона. Зеленые луга, заходящее солнце, лепестки цветов, ветер – об этом сложно рассказывать, лучше взгляните сами.



Unreal
Спецвыпуск! Мы публикуем три AMV, ставших победителями конкурса Visions of Unreal, который проводился ассоциацией Akross. Задача конкурса: создать лучший клип на музыку российской группы Unreal.

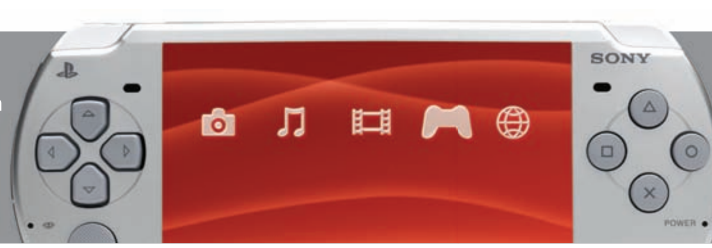


13-й район: Ультиматум
Русскоязычный трейлер второй части культового фильма про 13-й район. Парижские трейсеры вновь демонстрируют чудеса акробатики.



PSP Zone

Прошивка: 5.03
Демоверсия: Sengoku Efuda Yuugi Hototogisu Ran
Видеоролики: Class of Heroes, CID the Dummy, Harvest Moon: Sugar Village
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Не пора ли на время забросить бесконечную тренировку реакции во всевозможных шутерах и размять мозги? Вот и нам кажется, что пора. По этому случаю – демоверсия очень космического продолжения игры Puzzle Quest. Вместо орков – инопланетяне, вместо магии – всякое высокотехнологичное вооружение. А после такой «разминки» можно и отдохнуть, посмотрев видео из игрового процесса PSN-эксклюзива Flower. Также настоятельно рекомендуем обратить внимание на свежую заплатку для русской версии Grand Theft Auto IV и на модификации Battlefield Pirates 2 v2.1 и Stay Alive 1.0 для Battlefield 2 и Half-Life 2 соответственно. И не забудьте свеженький трейлер фильма «13-й район: Ультиматум»! **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Fragile: Sayonara Tsuki no Haikyo (Wii)
- Mario & Luigi RPG 3!!! (DS)
- Tom Clancy's H.A.W.X. (PC, PS3, Xbox 360, Wii)

Видеообзоры:
- The Lord of the Rings: Conquest (PC, PS3, Xbox 360)
- Периметр 2: Новая Земля (PC)
- Naruto: Ultimate Ninja Storm (PS3)
- Halo Wars (Xbox 360)
- Flower (PS3)

Трейлеры:
- Batman: Arkham Asylum (PC, PS3, Xbox 360)
- Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned (Xbox 360)
- Mini Ninjas (PC, PS3, Xbox 360, Wii)
- Indiana Jones and the Staff of Kings (Wii)

Special:
- Прощай, PlayStation 2
- Крутятся картриджи (ретро-программа)
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Интервью с Грегом Зещуком
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- Puzzle Quest: Galactrix
- Burnout Paradise: The Ultimate Box

Территория HD:
- The Lord of the Rings: Conquest
- Naruto: Ultimate Ninja Storm
- Halo Wars
- Flower

Дополнения:
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Portal
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 5.03
- Sengoku Efuda Yuugi Hototogisu Ran (демоверсия)
- Class of Heroes (трейлер)
- CID the Dummy (трейлер)
- Harvest Moon: Sugar Village (трейлер)

Банзай!:
- Fynjy – Reaping Anthem (трейлер)
- Gidra – Секрет короля (трейлер)
- Gurren Lagann PV – Omae no xxx de Ten wo Tsuke!! (трейлер)
- MiniMoni – Genki Jirushi no Oomori Song (трейлер)
- zzerg – Maledizione di Giulietta (трейлер)

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Ноябрь 2008)
- ATI Catalyst 9.1 Vista
- ATI Catalyst 9.1 XP

Патчи:
- Crysis Warhead v1.1.1.710 Интернациональный
- Geo-Political Simulator v1.61 RU
- Grand Theft Auto IV v1.0.2.0 EU,EN
- StarCraft: Brood War v1.16.1 Интернациональный
- StarCraft v1.16.1 Интернациональный
- UFO: Afterlight v1.7 EU,EN,RU

Софт:
- FinalBurner FREE 2.7.0.144
- VSO Inspector 2.0.0.0
- FileZilla Server 0.9.30
- Free Download Manager 3.0.848
- inBookmarks 1.57 build 207
- Messenger Plus Live 4.80.356
- NetWorx 4.6.3
- Orbit Downloader 2.8.4
- VZOchat 6.3.0
- WinSent Innocenti 2.0.2.320
- AkelPad 4.1.5
- Key Manager 1.2
- Key Remapper 1.2
- Print Censor Professional 5.16.170
- SBMAV Disk Cleaner Lite 2.88 build 5952
- SnagIt 9.1.1
- Virtual Keyboard 3.0.0
- 1 DVD Ripper 8.1.1
- Format Factory 1.70
- Recuva 1.23.389
- ActiveStartup 1.45 build 97
- Red Button 3.4
- Super Utilities Pro 9.41

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.5
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.5.3
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.40.05
- Miranda IM 0.7.14
- QIP Build 8090
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:
- 13-й район: ультиматум (Banlieue 13 – Ultimatum)
- Джи Ай Джо: Бросок кобры (G.I. Joe: Rise of Cobra)
- Призраки бывших девушек (Ghosts of Girlfriends Past)
- Monsters vs. Aliens
- Трансформеры: Месть павших (Transformers: Revenge of the Fallen)

Shareware/Freeware:
- Darkside
- Тайна замка Единорога
- Pathstorm
- Бильярд-хаус
- АбсолюТрикс
- Top Chef
- Westward III: Gold Rush

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Puzzle Quest: Galactrix

Демоверсия сиквела известной логической игры с элементами RPG – Puzzle Quest. В Galactrix герой меняет коня на космический корабль и отправляется воевать с инопланетянами. Вместо магии теперь – пушки и ракеты. Немного изменилось и поле для сражений. Оно сменило свой квадратный облик на гексагональный. В демке доступно четыре персонажа и начало игры, где придется провести несколько боев с космическими пиратами и выполнить десяток несложных заданий.



Burnout Paradise: The Ultimate Box

Пробная версия сумасшедшей гоночной аркады из знаменитой консольной серии Burnout. Вначале нужно пройти краткий инструктаж, после чего к нам в распоряжение попадет Hunter Caravalry – тачка из класса «трюкач». Машина не из самых новых, поэтому, как только начнется заезд по улицам огромного города, следует заехать в мастерскую. В демоверсии можно поучаствовать в испытаниях Freeburn, где доступно несколько автомобилей, а также погонять в режимах: «Охота», «Побег» и «Экстрим». На знакомство с игрой дается ровно полчаса.



Battlefield 2

Поклонников Battlefeld 2 ожидает модификация Battlefield Pirates 2, одна из наиболее необычных тотальных конверсий для этой игры. Противостояние в этом моде происходит между одноногими пиратами и их бывшими коллегами, которые стали неприлично костлявыми. Необычность задумки нисколько не помешала авторам создать крайне любопытную работу, которая оказалась (как и ее предшественница на движке Battlefield 1942) по-настоящему популярной.



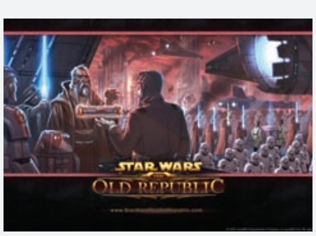
Half-Life 2

Популярную тему борьбы с зомби продолжает модификация Stay Alive, которую мы представляем на нынешнем диске. В отличие от большинства похожих работ, рассчитан мод не на сетевые баталии, а на одиночное прохождение. Игроку противостоят не классические зомби, а орда жертв хэдкрабов. Противников очень много, а оружия и боеприпасов для их истребления гораздо меньше, чем нужно. Чтобы выйти из схватки победителем, надо будет грамотно пользоваться тем, что удастся отыскать.

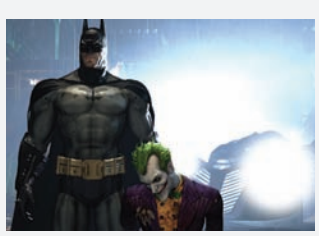


Галерея

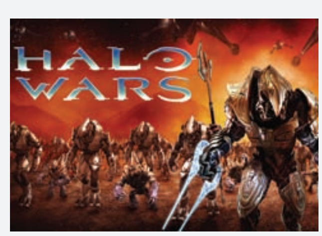
Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



В продаже с 25 февраля

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

F.E.A.R. 2: Project Origin (PC, PS3, Xbox 360)

Маленькая мертвая девочка оставила город в руинах. Но мы опять играем не за нее.



РЕЦЕНЗИЯ

«Эдна и Харви: Взрыв мозга» (PC)

Не очень маленькая девочка и ее воображаемый друг пытаются сбежать из психушки.



В РАЗРАБОТКЕ

Dragon Age: Origins (PC, PS3, Xbox 360)

Уже совсем большая девочка... или мальчик вступает в ряды фэнтези-спецназа. От его биографии зависит многое.



В РАЗРАБОТКЕ

Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure (DS)

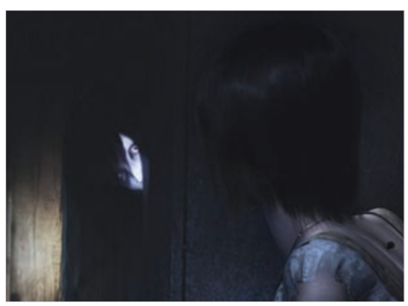
Загадочное приключение Генри Хэтсворта обещает стать настоящей джентльменской игрой.



В РАЗРАБОТКЕ

Fatal Frame IV (Wii)

Страшный, кошмарный, жуткий хоррор-сериал прокрался на Wii и вскоре до смерти напугает всех американских домохозяек. К гадалке не ходи!



СПЕЦ

Сериал Total War

Один из самых известных циклов стратегий для PC, новая опора компании Sega и отличное подспорье для изучающих историю. Особенно военную.



РЕЦЕНЗИЯ

The House of the Dead: Overkill (Wii)

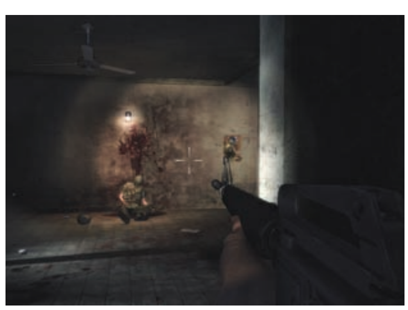
Самый отвязный зомби-шутер теперь еще отвязнее и еще зомбястее! Но главное – развлечет четырех игроков разом.



РЕЦЕНЗИЯ

Shellshock 2: Blood Trails (PC, PS3, Xbox 360)

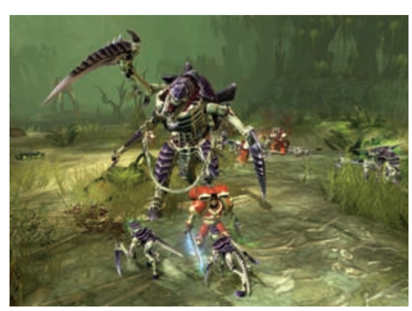
Ночь. Вьетнам. Зомби. Мозги. Сумеет ли трэш-шутер от первого лица усидеть на двух стульях разом?



РЕЦЕНЗИЯ

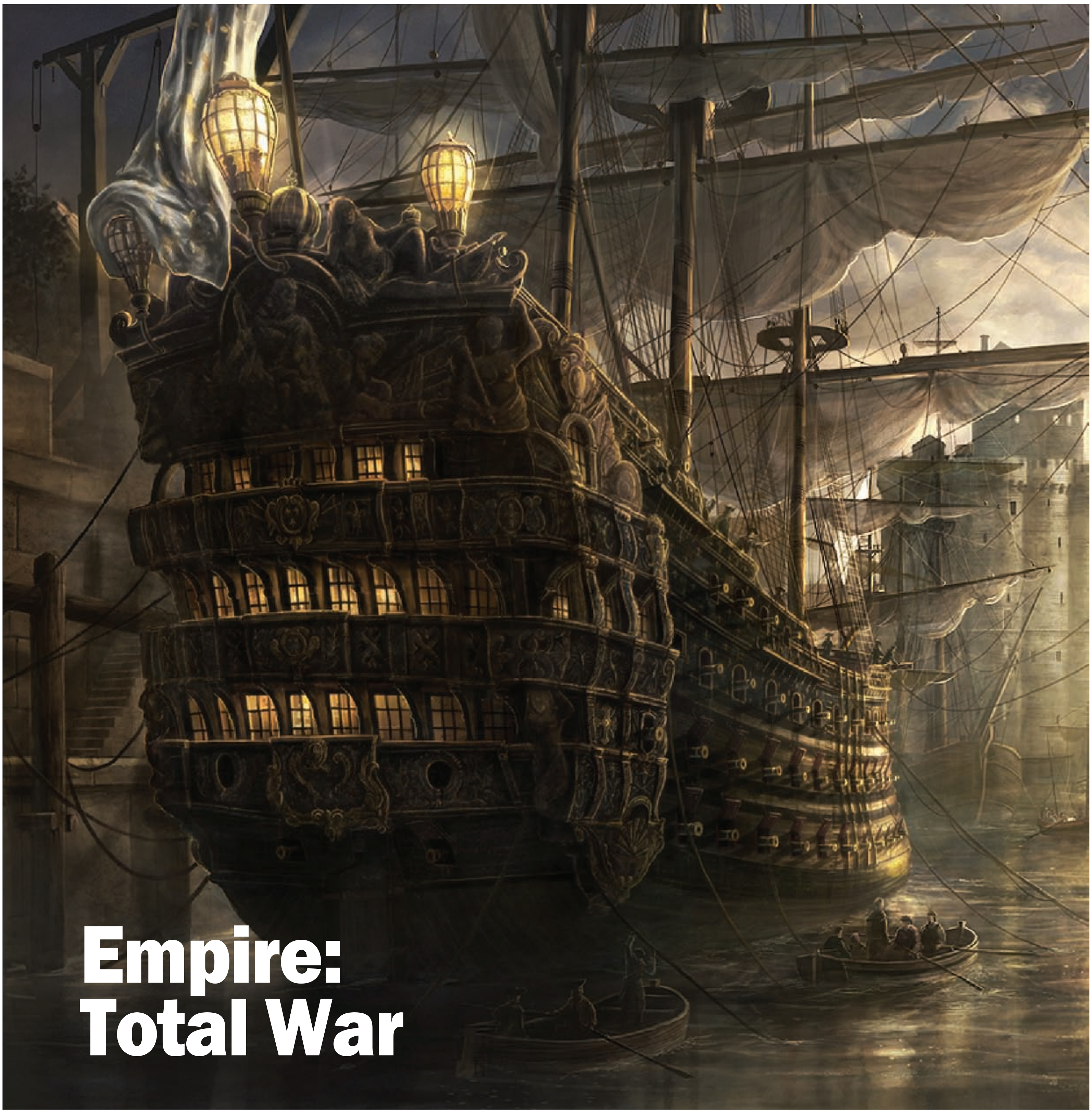
Warhammer 40,000: Dawn of War II (PC)

Кого тиранят тираниды и татары ли эльдары? Гвоздь программы – новый «Боевой молот»!



В следующем номере

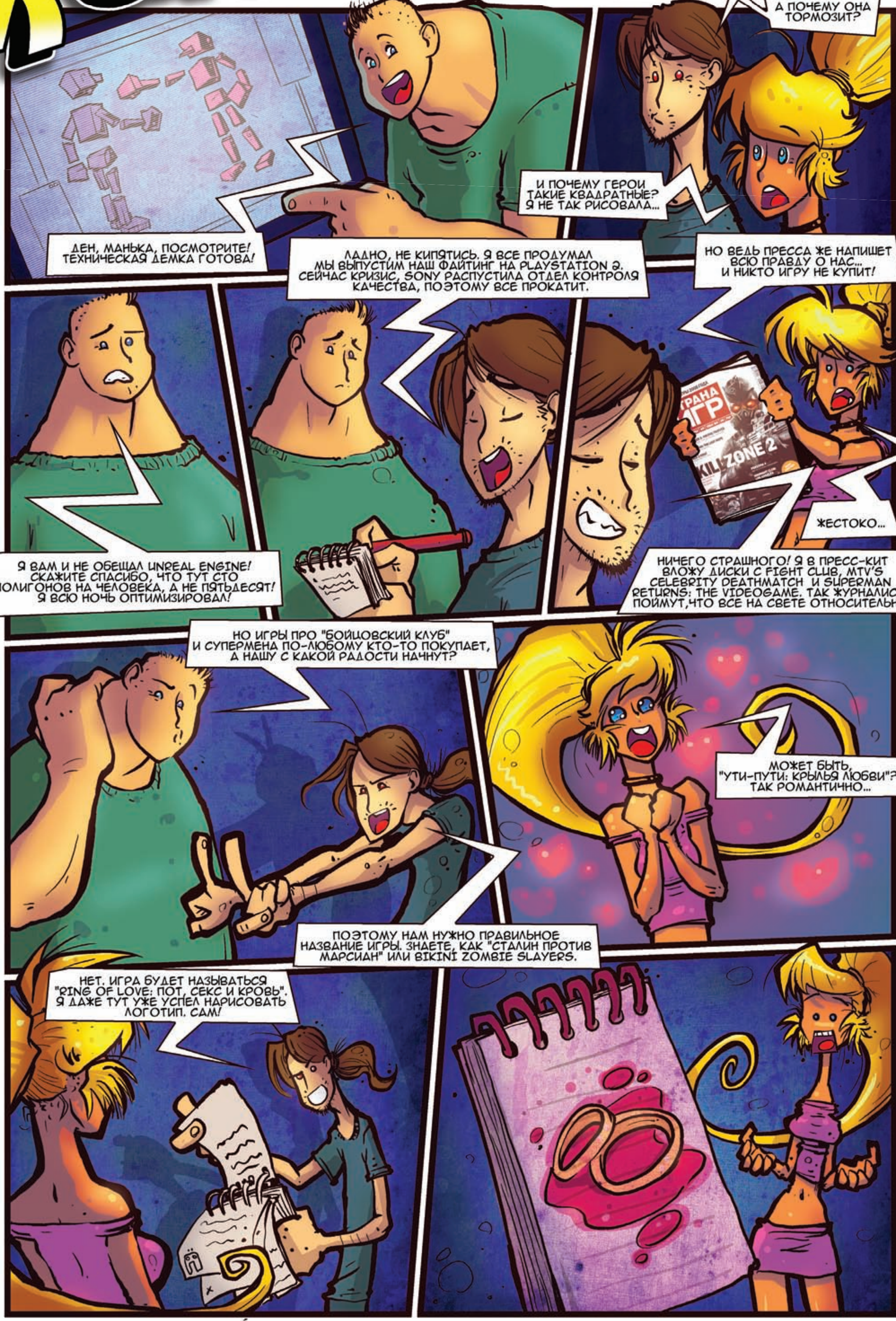
Мы собирались ставить эту великолепную стратегию на обложку еще месяц назад, но не вышло. Выход игры пришлось отложить – разработчики нашли кое-какие недостатки, которые необходимо было исправить. Мы, естественно, держали руку на пульсе и договорились о том, что полная версия Empire: Total War все равно попадет к нам в руки до релиза. Мы первыми в России пройдем ее до конца и расскажем вам о впечатлениях. На закуску – история сериала Total War и кое-что от его разработчиков.



ВЫПУСК 27: Как игру вы назовете...

Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Консольные войны



Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


РЕКЛАМА
Кадры из игры
Games for Windows
PC DVD
EMPIRE
TOTAL WAR
16+
SEGA
КОМАНДУЙ В XVIII ВЕКЕ
НА ВОДЕ И НА СУШЕ!
Лишь одному достанется власть над миром в XVIII веке. Через политическую игру и при помощи вооруженных сил — как на земле, так и на море — вам суждено сокрушить тех, кто осмелится встать у вас на пути. Из дыма над полем боя и из артиллерийского огня родится новая империя…
МАРТ 2009
16+
www.pegi.info
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
the CREATIVE ASSEMBLY
TOTAL WAR
www.totalwar.com
©SEGA. Названия The Creative Assembly, Total War, Empire: Total War и логотип Total War являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками The Creative Assebmly Limited. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными или товарными знаками корпорации SEGA. Windows, кнопка «Пуск» Windows Vista и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. «Games for Windows» и эмблема кнопки «Пуск» Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все права сохранены.
SEGA
www.sega-europe.com
Games for Windows


СТРАНА ИГР
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
SHADOW OF THE COLOSSUS


МОРСКОЙ
ОХОТНИК
СТРАНА
ИГР

СТРАНА ИГР | №04 | 277 | 2009 | ВТОРОЙ ФЕВРАЛЬСКИЙ

Прощай, PlayStation 2 | Halo Wars | Морской охотник | Batman: Arkham Asylum

www.gameland.ru